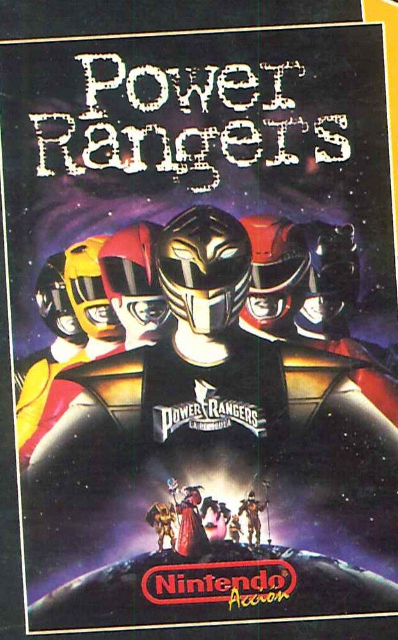
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 39 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

¡Anticípate!
Descubre todo lo que viene en el 96 para Super Nintendo



¡Y de regalo! Este fantástico póster

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

¡¡Te lo contamos todo sobre los nuevos juegos de los Power Rangers!!

8 426239 010023 00039

HOBBY PRESS

Guías DKC2, Tintín y Mario 2

SUMARIO



La portada: Al ataque, los Power Rangers

Para celebrar que la rangermanía vuelve a subir enteros, este mes nos hemos rodeado de Power Rangers por doquier. En la portada, en un reportaje gigante, en un súper póster. Están los caballeros y señorita, de cartón piedra el equipo, que se rompen de ventas, que se salen de éxitos. Pregúntenle a Bandai cuántos juguetes ha vendido de los PR. Precisamente por eso había que apostar por la generación ranger. No sólo porque vendan mucho, sino porque aguantan lo que haga falta el tiempo que necesiten.



Reportaje: Juegos de lucha en Game Boy.

Comparamos, valoramos, analizamos los mejores juegos de lucha que puedes encontrar en este momento para tu Game Boy. Ya sabes, antes de gastarte ese dinerillo que nos ha caído por Reyes, echa un ojo a este reportaje. Sabrás **dónde invertir sin correr riesgos innecesarios**, qué juego no te defraudará o cuál se adaptará mejor a tus gustos. Y es que la lucha en Game Boy, se ha puesto salvaje.



30

En review: Lluvia de megamanes.

La casualidad, el consabido baile de fechas, la rapidez en las negociaciones, todas esas cosas, a la vez, nos han obligado a incluir en el mismo número de la revista las dos últimas creaciones de Megaman, para Super Nintendo, que han salido a la venta en España. **La coletilla del primero es X2**. Y viene a ser la segunda entrega del héroe azul en 16 bits. **El segundo cambia de tercio, y se nos va al 7**. Explicación: Es la continuación a las aventuras en NES de este hombrecillo.

SUPER STARS

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, Begoña Contento.
Diseño y Autoedición: Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Colaboradores: David García, Sonia Herranz, Roberto Lorente

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992











La preview: Maui Mallard.

Este mes andamos un poco escasos de previews. Cualquiera diría que las navidades del 95 se lo han comido todo, y ya a nadie le ha quedado fuerza para meterse en nuevos proyectos. Pero no. Tenemos poco, pero lo que tenemos es todo un bombazo. **Se trata de la última historia-histeria de Donald, un trabajo Disney que Nintendo se encargará de traer a España** para regocijo de los plataformeros y gente de acción. No es lo único que llegará pero, aunque realmente fuera lo único, no nos importaría en absoluto perdernos un par de meses con este programa entre los brazos. Firmado: Daisy.

PREVIEW



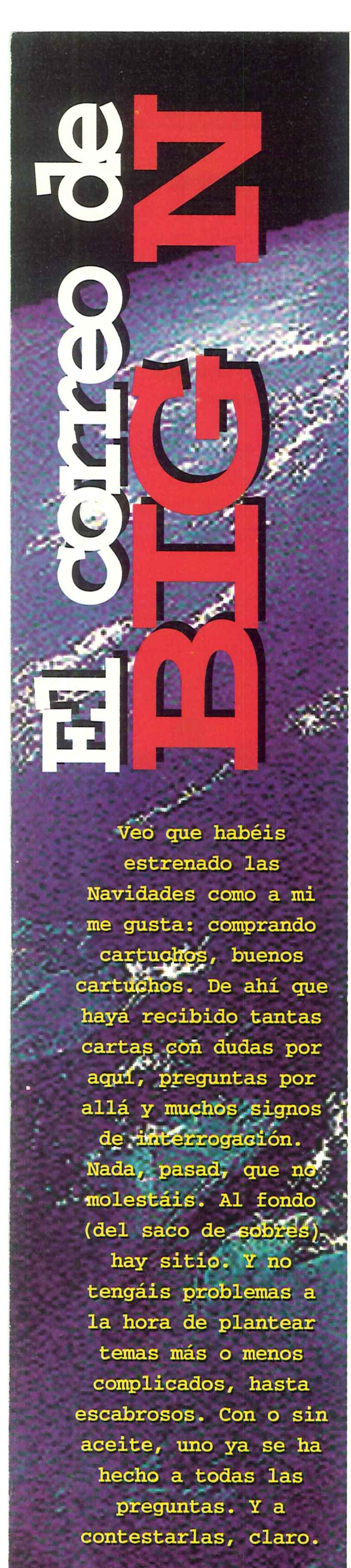
Dossier: Los juegos para Super Nintendo que nos vienen en el 96

Ha sido difícil (hemos tenido que buscar hasta debajo de las piedras), pero al final lo hemos conseguido. Ve a la página correspondiente y podrás **empaparte con lo último que están preparando para Super Nintendo las mejores compañías** del planeta. Todos los juegos, todos los cartuchos que llegarán a lo largo de 1996 están aquí. En letra o en imagen. Y no nos preguntéis cómo lo sabemos. Basta con que sepáis que no hemos llamado a Rappel, ni a Aramis Fuster para lograrlo.



EN CLAVE NINTENDO

...Y NUESTRAS SECCIONES HABITUALES



El correo de BIG N

Veo que habéis estrenado las Navidades como a mi me gusta: comprando cartuchos, buenos cartuchos. De ahí que haya recibido tantas cartas con dudas por aquí, preguntas por allá y muchos signos de interrogación. Nada, pasad, que no molestáis. Al fondo (del saco de sobres) hay sitio. Y no tengáis problemas a la hora de plantear temas más o menos complicados, hasta escabrosos. Con o sin aceite, uno ya se ha hecho a todas las preguntas. Y a contestarlas, claro.

Cartas al robot. Y nada de aceite, si sois tan amables.

¡QUIERO LOS GOLPES YA!

Hola Big N. Estoy aquí, jugando con Killer Instinct en mi SNES. Soy un forofo de Nintendo, tengo todas sus máquinas y estoy a la espera de Ultra 64, pero ahora tengo algunas dudas:

¿Por qué nunca en los juegos de lucha como 'Mortal Kombat' o 'Killer Instinct' vienen los fatalities, humiliation y demás?

Porque así las revistas de videojuegos podemos hacer guías y 'destripes' y así vender más números. No cuela, ¿verdad? Se me ocurre que tiene mucho que ver con el morbo que da ir descubriendo nuevos golpes sobre la marcha. Reconoce que un juego como MK3 no sería igual si conocieses desde el principio todos sus secretos.

¿Podrías decirme, en tu opinión, cuál es el mejor golpe final de 'Killer Instinct' y cómo se hace?

Precisamente en este número dedicamos dos páginas a los mejores aspectos de Killer Instinct y Mortal Kombat 3. Te remito a ellas (página 60).

Me falta el número 36 de Nintendo Acción. ¿Cómo puedo conseguir la guía de trucos de 'Killer Instinct' completa sin tener que comprar la revista?

Hombre, tú lo que quieres es llevarme al paro, ¿no? Lo que tienes que hacer es comprarte la revista, que tampoco cuesta tanto. Llamas a nuestro departamento de números atrasados (654 84 19), pides el ejemplar en cuestión, y a disfrutar.

Óscar Huiguera Rincón. Fuenlabrada (Madrid).

¿'SUPER MARIO KART' O 'STUNT RACE FX'?

Hola Big N. Tengo pocas preguntas y te las indicaré por orden. Mi consola es la Super y su lista de cartuchos es interminable, pero quien los compra soy yo, con mi dinero, y no tengo mucho:

Quiero saber qué tal es 'Mickey Mouse. The Magical Quest' y si se compara con los modernos.

Es un juego bastante infantil, precisamente como su sucesor, 'The Great Circus Mistery', que comentamos en este número. A mí me gustó más 'MickeyMania'.

También deseo saber si Stunt Race FX es semejante a Super Mario Kart.

El concepto es bastante similar, y los gráficos son excelentes en ambos casos (Super Mario Kart utiliza el modo 7 y Stunt Race los polígonos del chip FX2).

Quizá el de Mario se lleve el gato al agua en cuestión de jugabilidad.

La última de mis preguntas es si DKC2 es para dos jugadores simultáneos.

No exactamente. Pueden intervenir dos jugadores en la misma partida, pero llevando cada uno a un personaje y alternándose en el control. (Por cierto "tronco", aquí va tu saludo para "el longho", "el tito" y "el cascra").

Roberto Dapica García. Talavera de la Reina.

SOBRE EL PAD DE ULTRA

Hola Big N, creo que tu sección es la mejor del sector y por eso te reservo las dudas más rabiosas:

¿No te parece un pelín aparatosillo el pad de Ultra?

Pues sí, pero también me parece que el concepto de "todo en uno" nos va a ahorrar muchas pelas en joysticks, por ejemplo. ¿Prefieres la sobriedad de un mando de NES?





Si Nintendo quiere traducir un RPG (seguramente 'Chrono Trigger'), ¿llegarán 'Earthbound' y 'Mario RPG', aunque sea en inglés?

Te equivocas, camarada Raúl, el juego que ya se está traduciendo es 'Secret of Evermore'. Y por lo demás, difícil lo de 'Earthbound', y asequible lo de 'Mario RPG'. ¡Cómo nos íbamos a quedar sin él!

Llevo tres meses echando babas con los rumores de El Confidencial. ¿Cuándo un nuevo Zelda para la Super?

Ya sabes que los rumores siempre indican que aún no hay nada decidido (aunque sean la antesala de la noticia), así que tus nervios tendrán que aguantar un poco más. De momento el único Zelda que tiene asegurada su salida es el de Ultra 64 (quizá para el 97).

Raúl Salamero. 14 Años. Sevilla.



EL REY DEL COMBO

¿Qué tal Big? Yo bien. Tengo una Super y soy un fanático de Killer Instinct.

He oído que su mecanismo sólo se basa en combos y magias. ¿Es cierto? Explícame cómo es o en qué se basa.



Lo que has oído es una verdad sólo a medias. Lo que debe quedarte claro es que tu futuro en el juego es mucho más esperanzador si sabes cómo hacer los golpes especiales y esas demoledoras series de zambombazos encadenados que son los combos.

Para atacar a un enemigo, ¿ se le hace un combo o una magia, o también se puede pelear sólo con ataques normales como las patadas, los barridos o los puñetazos fuertes y rápidos?

Efectivamente. Como si te da por quedar con tu rival para tomar un cafelito e intentar convencerle de que se rinda.

¿Se podría jugar sin combos, o son fundamentales? ¿Qué le restan al juego los combos?

¡Y dale con los combos! Se puede jugar perfectamente sin hacer combos, y éstos no le restan nada al juego. Más bien al contrario, cuanto más domines su técnica, mejor jugador serás.

¿Qué es eso de los "Ultimate Combos" y "Danger Moves"?

Son dos formas distintas y a cada cual más espectacular de terminar los combates, de fulminar al enemigo.

¿Cuántos escenarios de 'Killer Instinct' tienen "pits", contando con los ocultos? ¿Cuántos escenarios ocultos hay?

No existen "pits" en 'Killer Instinct'. Lo que sí hay son dos escenarios secretos: la mazmorra y el Sky Stage. Y al loro con las melodías de los decorados.

¿Es largo 'Killer Instinct'?

Depende de lo que entiendas por largo. Puedes tardar mucho tiempo en dominar a fondo todos los golpes y combos de cada personaje. Pero te divertirás un montón, esto está asegurado.

¿Qué ventajas tiene 'Killer Instinct' sobre 'Mortal Kombat 3'?

Es más novedoso (no ha habido dos entregas anteriores), tiene unas músicas alucinantes y su nivel gráfico es monstruoso.

Adolfo Marroquí Ponce de León (El luchador enmascarado). Puerto de Santa María (Cádiz).

PREGUNTAS PARA TODOS LOS GUSTOS

¿Qué tal Big N? Me llamo Víctor y tengo una Super Nintendo, una Game Boy y unas preguntas:

¿Hay algún juego de fútbol para Game Boy de 2 jugadores? Si hay alguno, dime su precio y el título.

Ahora recuerdo uno que tiene ya su tiempo. Se llama 'Nintendo World Cup', pero no te puedo decir el precio. Si lo encuentras, supongo que te saldrá barato, porque hace meses que salió a la venta. Los últimos, como 'FIFA 96', no ofrecen esa opción.

¿Cuándo saldrán a la venta 'Final Fight 3' y 'Power Rangers: The Movie'?

El primero está ya a la venta en EEUU, pero todavía ni siquiera me han confirmado si va a salir aquí. La versión peliculera de 'Power Rangers' está ya a tu disposición, en cualquier tienda, para lo que gustes.



¿Cuál de estos dos juegos de Super Nintendo me recomiendas: 'NBA Jam' o 'FIFA Soccer'?

Guiándome por las horas de diversión pasadas en la redacción (y te aseguro que han sido muchísimas), me quedo sin duda alguna con NBA Jam. Si puedes echar partidos con otros tres amigos, te lo pasarás en grande. El otro es genial, pero hace falta aprender a manejarlo.

¿Hay algún juego de seis jugadores? Si es así, dime su precio y de qué es. Si no hay ninguno, ¿por qué el adaptador es para seis mandos?

He estado haciendo memoria y lo único que recuerdo son cartuchos para cinco jugadores como máximo: 'Super Bomberman 3', 'NBA Live 96', 'Turbo Toons',... El sexto puerto para los mandos es, evidentemente, para que jueguen seis jugadores a la vez. Lo que ocurre es que un juego así plantea serios problemas de espacio en pantalla para que quepan todos y todos vean.

¿Qué juego prefieres, 'Sailor Moon' o 'Final Fight 2'?

Clubs de fans, dibujos animados, niños y niñas aparte, me quedo con 'Final Fight 2'. Lo tengo clarísimo.

Víctor. A secas y sin señas.

VISITAS AL QUIOSCO

"Os tengo que felicitar por 'cachondos', porque no veáis si mola eso de cambiar el día que sale la revista. Te pegas unos viajes en vano al quiosco super-divertidos, de verdad. Y no me vengáis con que me suscriba, que no me fío del correo ni un pelo".
Sergio Ordoño Marín. Madrid.

¡MAS VIDEOS!

"Tenéis la mejor revista del mercado, pero fastidia que tenga que ser Hobby Consolas quien publique un video de Nintendo".
Alberto Alvarez Pérez. Madrid.

¡Y MÁS PÁGINAS!

"Menos nintendazos y diez páginas más, que de cien pasamos a ochenta. Cuando salga Ultra 64 poned cinco páginas más y no apartéis la Super".
Iván Carnero Balvis. Madrid.

SOBRE CHRONO TRIGGER

"Me compré el juego Chrono Trigger y personalmente me decepcionó mucho en el apartado de lucha. El sistema de confrontación no me gustaba nada, porque a mi parecer quita jugabilidad al programa. Pero en el apartado gráfico es una verdadera joya".
Fernando Maluenda Palomar. Tarragona.

LAS TRADUCCIONES DE NINTENDO

"Soy un apasionado de los juegos de ROL. Tengo en casa un montón de cartuchos japoneses, también en inglés, y hace poco me he comprado el Illusion of Time de Nintendo, que viene traducido al español. Una auténtica gozada, pero demasiado corto. En el fondo, el que más me gusta es el Secret of Mana, de Square. Es largo, difícil. Tardé bastante tiempo en acabármelo.. y porque publicasteis la guía, que si no..Me encantaría que Nintendo tradujera este juego. Que hiciera un revival o algo así".

Next Level

Y ahora, en **dibujos animados**

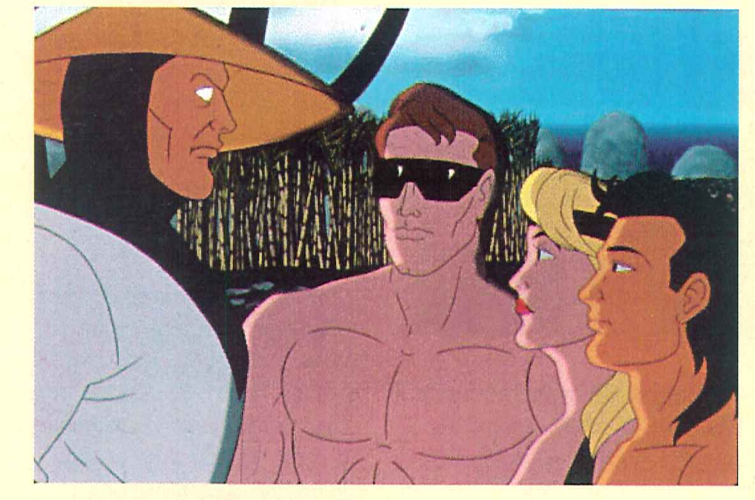
New Line Home Video lanza Mortal Kombat, la serie de animación

Un **nuevo peldaño** en la escalada Mortal Kombat. Tras el estreno de la versión más actualizada del juego, Ultimate Mortal Kombat 3, el aluvión cinéfilo y los rumores desatados sobre la jugada Ultra 64 y la cuarta parte de la serie, **acaba de aterrizar en Estados Unidos el 'animated movie', de la mano del** sello New Line Home Video.

'Mortal Kombat: The Journey begins', el nombre elegido para la película de dibujos animados, ha sido producida por **Threshold Entertainment** a partir de dos técnicas revolucionarias en el desarrollo de este tipo de films. Por un lado, **un avanzado sistema de captura de movimientos**, y por otro, algo que han dado en llamar **Cel Integration**, y que en realidad viene a describir el **trabajo de artistas 3D en imágenes generadas por ordenador**.

Ésa ha sido precisamente la base de un **animated movie** en cuyo desarrollo han participado compañías y personalidades de la talla de **R.Greenberg Associates**, responsables de los efectos digitales (The Shadow y Demolition Man, entre sus trabajos); **Motion Works**, que se ocupó de las animaciones (The Pagemaster); el estudio de **captura de imágenes en movimiento que tiene Acclaim** en Nueva York, y del que dicen es uno de los más avanzados del mundo; y **Alison Savitch**, que se encargó de los efectos especiales de la película (Drácula y T-2, sus obras más destacadas).

Por el momento no hay noticias sobre la llegada de España del film.





Llega **Competition Pro "Super16 Clear"**

Un mando para profesionales

Arcadia acaba de poner a la venta un **pad para Super Nintendo** que combina la **versatilidad en el control** y el **look más estético**. Se llama **Super 16 Clear** y es un ingenio de la compañía americana **Competition Pro**.



Su aspecto recoge las **últimas tendencias en diseño de mandos**: es transparente pero no peca de extravagancias. Y en cuanto a la colocación de los botones, reserva el mismo espacio del **pad original de Nintendo**: los A,B,X,,Y a la derecha, el cursor direccional (algo modificado y dotado de **microswitches**) a la izquierda, y los L y R en la parte alta. El centro del artilugio queda para los Start y Select y también para las funciones especiales que ofrece este Super Clear 16: **autofire, turbo fire y selector de cámara lenta** .

El precio, orientativo, de este mando tan práctico es de **2.990 pts**.

'Spawn', ya a la venta

El clásico del cómic, por fin en videojuego

Se llama 'Spawn', es un original de **Todd McFarlane**, y dicen que **sobre el papel ha arrasado en ventas** en el mercado americano. Ahora se ha embarcado en una nueva aventura, esta vez de la mano de **Acclaim**, que le ha llevado al mundo Super Nintendo vía **24 megas del ala**. La escusa es un **beat´em up** de bella factura y enormes sprites, que os servirá para conocer al personaje y de paso sus movimientos especiales, golpes y hasta enemigos de los que quitan el hipo.



Spawn descubrirá **cinco mundos cargados de monstruos** y otros desastres mientras una música lenta, suave contrasta con la brutalidad de su pegada. Es de **Arcadia**, como ya habréis supuesto, y lo tenéis desde ya en las tiendas.





El número 1 del cómic tienta ahora a la suerte a lomos de un buen videojuego.

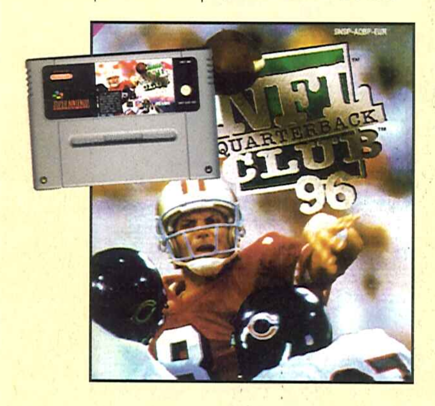
Acclaim lanza **'NFL Quarterback Club ´96'**

El fútbol americano, cada vez más de moda

Si eres un **fanático del fútbol americano** y andas como loco buscando un cartucho que te dé juego, enhorabuena chaval, acabas de descubrir a tu media naranja. Se llama 'NFL Quarterback Club 96', lleva el **sello de Acclaim y algo más abajo el de la liga oficial** de este deporte, y acaba de salir a la venta

de la mano de Arcadia.

'NFL Quarterback Club' dispone de **16 megas** y **una pila para salvar hasta cinco** temporadas. Os permitirá disfrutar a **cinco amiguetes simultáneamente** con **800 jugadas diferentes, modo 7** para el campo, unas animaciones



extraordinarias y opciones a tuttiplen. Entre ellas, dos muy interesantes: una, que os invita a participar en **50 momentos rescatados de la historia del Football**. Y otra, que os permite **crear o modificar un equipo de diez jugadores** a la carta.

Internet cubrió la 'teleconferencia'

Responsables de Nintendo América hablaron sobre Ultra 64 tras el Shoshinkai

Peter Main y **Howard Lincoln**, los dos máximos responsables de Nintendo América, dieron una **'telerueda de prensa'** a través de Internet a los pocos días de celebrarse el Shoshinkai. Periodistas por red de medio mundo y otros tantos analistas financieros se sentaron al otro lado del cable para llegar a **conclusiones tan interesantes** como las que ahora mismo os vamos a descubrir.

Lo primero, ambos confirmaron que **hay en este momento 30 títulos en desarrollo para Ultra 64**. Y que se habían establecido tres categorías de desarrolladores de juegos: First-party, para los juegos que realiza Nintendo; second-party, para los juegos que desarrollan grupos de programación pero que aparecen bajo el sello Nintendo; y third-party, para los juegos que otras compañías (Dream Team) se encargan de programar y distribuir.

Más cosas. **La memoria de los cartuchos ha ampliado su capacidad hasta los 96 megabits** (12 MegaByte), desde los 64 iniciales. En Nintendo aseguran que pronto podremos hablar de cartuchos de **256 megabits (32 MegaByte)**.

Ahora una de audiencias. Los mandatarios de Nintendo dejaron claro que su máquina se dirige a un **público de entre 8 y 15 años**, y reiteraron que los chavales seguirán siendo su foco de atención más inmediato. De hecho Mario y Kirby se están programando con este objetivo.

Sobre el tema de las licencias y juegos en exclusiva, Lincoln y Main sentenciaron que los third parties de su Dream Team estaban de acuerdo en **mantener la exclusividad de sus títulos para Ultra 64 durante un año**. Pasado ese tiempo, cada licenciatario podría versionar ese juego para otras máquinas.

Y una de periféricos, para terminar. Nintendo dejó abierta la posibilidad de que **nuevos periféricos se conectaran a los puertos de joystick de la consola**, ya que son bidireccionales. Pero no, no vayáis tan rápido, que **aún no se ha pensado en desarrollar gafas de realidad virtual o volantes,** al menos a corto plazo.

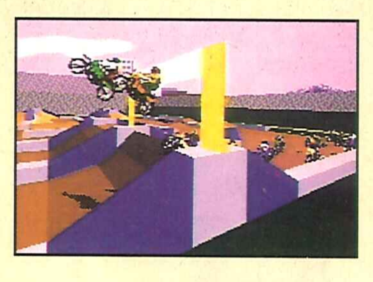
¿Qué pasó con...?

Inesperado retraso en importantes lanzamientos de Acclaim

Tenían **fecha prevista para últimos del 95**, pero al final, tres de los lanzamientos más importantes de Acclaim para 16 bits han visto retrasada su salida en unos cuantos meses. **'Revolution X'**, la conversión de la genial máquina de **Midway**, y **'Cutthroat Island'**, que llega



Dirt Trax FX... o mucho cambian las cosas, o no lo veremos por aquí.



directamente de la pantalla del cine, no están por tanto aún a la venta, si bien **fuentes de Arcadia nos han comentado que esperan que las cosas no se vayan más allá del mes de febrero**, pese a que aún no conocían las intenciones exactas de Acclaim.

Peor suerte parece haber corrido otro de los títulos insignias para Super. Se trata de '**Dirt Trax FX**', una pasada con **chip poligonal** y marcha motorizada que pese a estar en cartel desde el mes de noviembre, **todo indica que no va a llegar finalmente a España**. Y la prueba es que **ha desaparecido de la planificación de títulos** que maneja Acclaim para este año. Seguiremos informando.

¡De **ultimísima hora!**

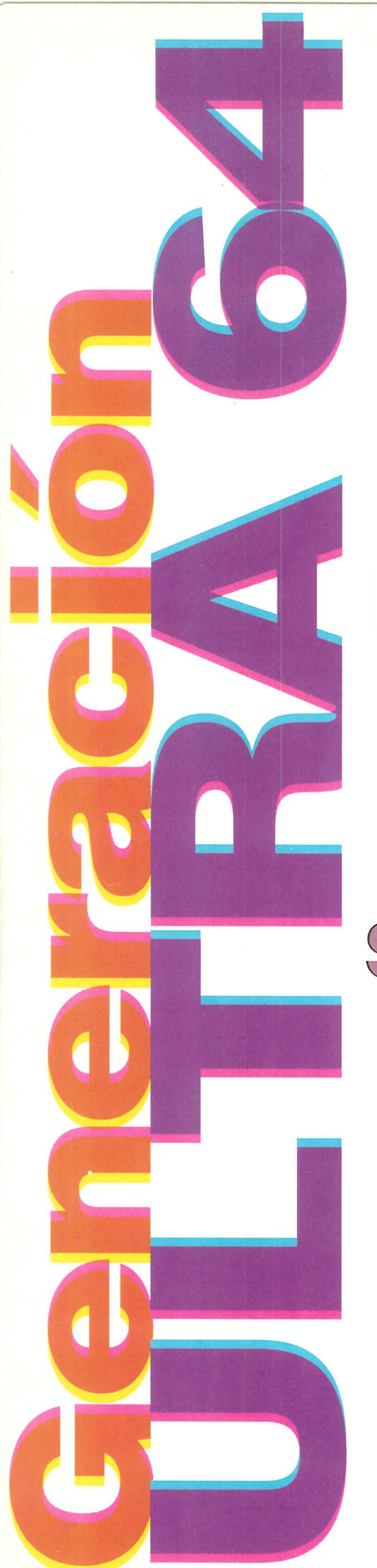
Rumores apuntan a un nuevo juego para U64

Uno de los **magazines informáticos y consoleros** que pululan por *Internet*, **GAME ZERO**, acaba de publicar que **Paradigm Simulation**, la compañía que está detrás de **Pilotwings 64** (en colaboración con Shigeru Miyamoto) y medio mundo conoce por su trabajo en el campo de la simulación, podría tener en cartera un nuevo juego para Ultra 64.

Game Zero mantiene que ha llegado a sus manos una imagen de lo que podría ser un juego en desarrollo para la consola de Nintendo. En esa imagen es posible apreciar a la mascota de la compañía americana, Egghead (cabeza de huevo), deslizándose por un simulador de esquí al que estos chicos habrían titulado algo así como 'Egghead Shred'.

Si lo que asegura este magazine electrónico es cierto, para la construcción del juego se estaría empleando la herramienta **3D Studio** en combinación con un **software de desarrollo de MultiGen**, para trabajar sobre estaciones **Silicon Graphics**.

De todas formas aún es pronto para garantizar nada. Será cuestión de **esperar a que Paradigm o Nintendo confirmen una noticia** en la que, como siempre, nosotros seguimos trabajando. Pero bueno, que todas sean así...

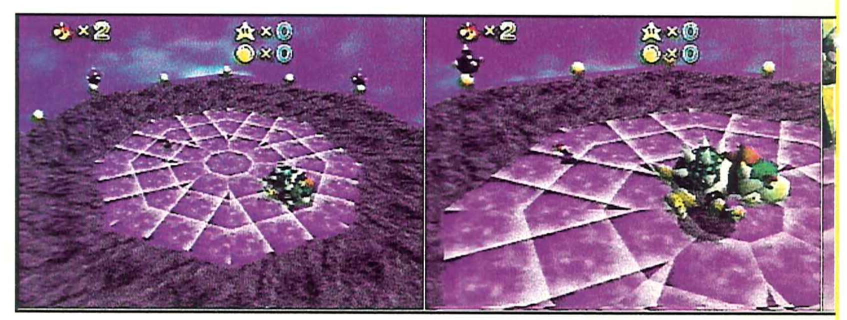


¿Será **'Super Mario 64'** el mejor juego de todos los tiempos, como ya ha sentenciado **Yamauchi**?, ¿aparecerá finalmente el **21 de abril**, como se ha dado por hecho en **Nintendo**?, ¿qué ofrecerá realmente de nuevo el título estandarte de Ultra 64?, ¿qué hay detrás del 50% de **jugabilidad** que nos dejó paladear Nintendo con su Mario, otra vez, 64? Aún es pronto para despejar todas estas **incógnitas**, pero no lo suficiente como para que os demos unas cuantas **pistas** con las que llegar a valiosas conclusiones.

Todo lo que aún no has leído (ni visto) de Super Mario 64

Hace un año y medio Mario era aún un maravilloso sueño. Ahora, **Mario sólo es una realidad al 50%** (así se dio a conocer durante el Shoshinkai) que aspira a dejarse tocar al 100%, y a disfrutar, por seguir con los porcentajes, al 1000%. Para que las fechas se cumplan, y **Mario 64** pueda estar listo durante el mes de abril, el gurú **Miyamoto**, director del proyecto, y su aventajado equipo están obligados a darse prisa. A no comer, prácticamente. Y todo, en **el más absoluto de los secretos**.

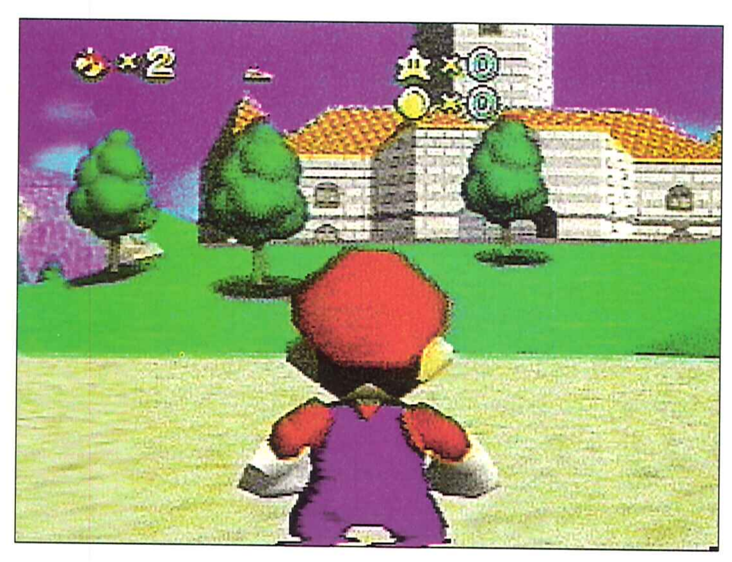
La pregunta es, si en un año y medio estos chicos sólo han alcanzado el 50% del juego, ¿qué nos hace pensar que en tres meses van a dar de sí el resto? Suponemos que lo difícil en estos casos es empezar: fijar una estructura, un argumento, una base, diseñar, imaginar y ponerse a ello. Lo demás parece sencillo, hasta que llega el remate. El asunto final y lo que necesita más tiempo. Precisamente cuando de lo que se carece es de tiempo. En qué quedamos, pues,



Enfrentamiento con el dragón KOOPA y demostración de fuerza Ultra 64. Verás efectos imposibles de descubrir en otras máquinas.



La cara de Mario es deformable e interactiva. Deja que estiremos su nariz, le rasquemos una oreja o encendamos su bigote. Será la primera muestra de que estamos ante una nueva dimensión de jugabilidad.



La primera imagen es bestial. Rodeado de texturas por todas partes, el fontanero se planta ante el castillo donde todo comienza. La leche...

Estas plataformas están vivas, reaccionan a los saltos de Mario y además piensan por sí mismas: a éste me le cargo...

¿se está o no en condiciones de finiquitar a Mario?

La historia reciente de los juegos excepcionales **de Nintendo dice que no** ('Yoshi's Island' se llevó 4 años de programación). **Otro vistazo** al *planning* **de la Gran N dice que sí**, que han estado siempre que han tenido que estar. Y un último vistazo a uno de los puntos que no hemos repasado de Mario dice que **sí, pero con matices: 'SM64' será un Mario más corto**, con menos fases de lo habitual, y eso es una ventaja al construir.

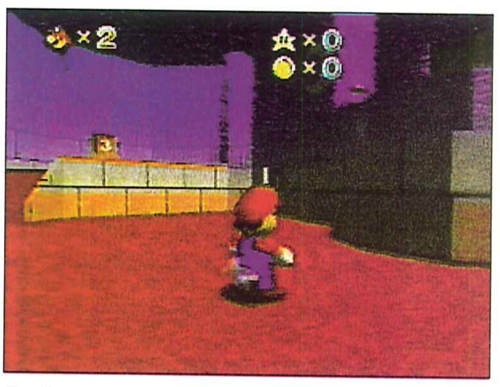
Conclusión: será difícil, pero **'Mario 64' llegará puntual a la cita**. Y **lo más seguro es que además llegue junto a la máquina**, en un pack de esos que encantan en Nintendo.

Un pelín de reposo tras el lío, y siguiente pregunta. Decía **Yamauchi**, el *boss* de **Nintendo Japón**, que **'Mario 64'** será **el mejor programa de todos los tiempos**. A él le es sencillísimo realizar afirmaciones tan tajantes, pero como sabemos que sois unos incrédulos, nada mejor que contaros algunas 'menudencias' del nuevo Mario.



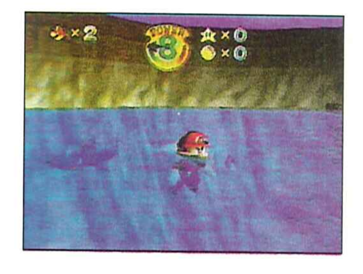
Acercarse, alejase, tú eliges la perspectiva, el momento, la cámara, el zoom...

Veréis, imaginaos un entorno en **3D**, **mapeado de texturas por todas partes**, ***goraud shading***, **efectos de luz y polígonos**, muchos polígonos. Ahora poned a **Mario** en el centro de este **jardín tridimensional** y animadle a que camine, salte, nade, escale o se eche un rato a dormir.

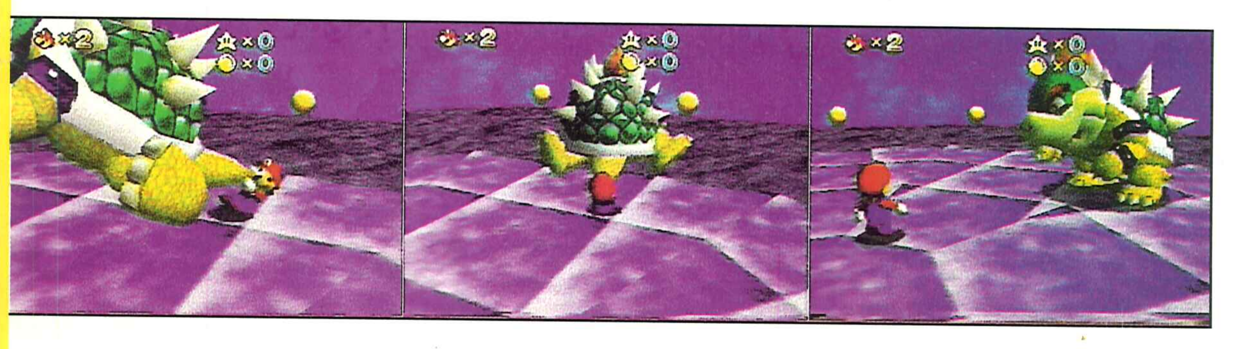


En el interior del castillo, una serie de puertas nos permitirán entrar en contacto con el nuevo y misterioso mundo de Mario.

Añadidle al dibujo un condimento clásico: las **plataformas**, los **saltos**, y otro nuevo, muy de moda: el **zoom constante**, **cámaras por todas partes**. Os encontraréis cara a cara con nueva dimensión de jugabilidad. ¿Y Mario, **cómo será Mario**? Como siempre, sólo que **con volumen**. También **con texturas**, **estilizado, estirado** y hasta bañado en esa técnica tan lujosa que utiliza Ultra 64 y que se llama **TLMMI**, o cómo **evitar la pixelación de los objetos**.



¿Satisfechos ahora? De todas formas es pronto aún para valorar al nuevo bigotes. De él sólo se puede decir, de momento, que es el pionero de una nueva generación de juegos que promete dejar claro hasta dónde puede llegar Ultra. El primero que llegará, el primero que os sorprenderá...



ULTRA 64
en movimiento

El Universo **Ultra 64** ya se ha puesto en marcha. El pistoletazo del **Shoshinkai** no sólo nos ha dejado una máquina impresionante sino que además ha hecho de punto de partida de un remolino de información que **atrapa** sin quererlo y encima **ilusiona**. Ya era hora, **Nintendo**, ya era hora. Esta doble página es nuestra pequeña ventana abierta, por fin, a lo que rodea **el mundo de los 64 bits**.

64DD, no hay manifestaciones oficiales, pero ya se están diseñando juegos para él

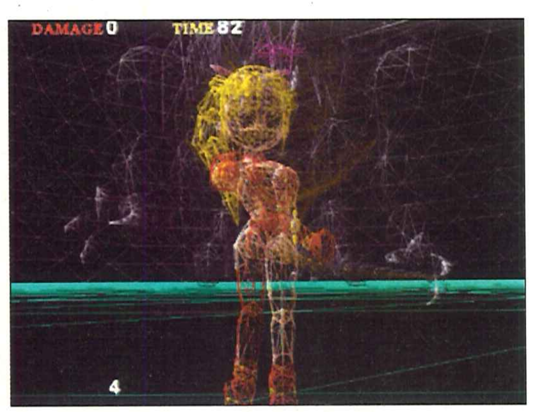
Acceso instantáneo sin bajarse del futuro

Lo dijo **Nintendo Acción** en **primicia absoluta**. Nintendo estaba desarrollando un soporte de almacenamiento basado en discos magnéticos, que ampliaría la capacidad de memoria de los cartuchos y ofrecería un acceso instántaneo a la información. Hablamos de este invento como **Bulky Drive**. Ahora, y a pesar de que no fue presentado oficialmente en el Shoshinkai, vamos a denominarlo **64DD** (o Digital Disc Drive), que es como aparece últimamente en las mejores revistas japonesas. Una de éstas, la **Famicom Tsushin**, publica en su último número las **características completas de esta máquina maravillosa**.

- Utiliza discos de 4 pulgadas.
- Capacidad de almacenamiento de 64 MegaBytes (20 reescribibles).
- Acceso 3 veces más rápido que los CD Rom de doble velocidad.
- Media de transferencia de datos: 2.44 MegaBytes al segundo.
- RAM: de 2 a 4 MegaBytes.
- Precio Aproximado: 200$.

Decía **David Perry**, director de **Shiny**, al cierre de la exposición que "no había ni un sólo 64DD a la vista". ¿De qué se extrañaba? Nintendo no introducirá el periférico **hasta finales del 1996** pero, en un alarde de facultades, sí anunció qué **juegos** estarían sobre este soporte. Se habló de **'Zelda V'** y se dejó la puerta abierta a **'Final Fantasy VII'** (Square) y a **'Dragon Quest VII'** (Enyx). Siendo optimistas, las primeras joyas de rol no llegarán hasta principios del 97.





Imágenes del Final Fantasy que está preparando Square. Aún tardarán bastante tiempo en llegar a Ultra 64DD.

¿Por qué sólo se podía jugar con Mario o Kirby?

Primeras reacciones de la prensa tras el Shoshinkai

Mientras la mitad de la prensa especializada que cubrió el evento de Nintendo aún no ha salido de la nube de placer que se elevó en el 'show', la otra mitad ha decidido ponerse crítica. Se basa esta mitad en que **sólo dos juegos, y ambos sin terminar**, *estuvieron* **al alcance** *de los presentes. El resto, en vídeo, y vaya usted a saber en qué porcentaje de desarrollo.*

Algunos programadores, citan fuentes fiables, también han quedado sorprendidos por este hecho. ¿No había más juegos que enseñar?, ¿por qué sólo Mario, al 50%, y Kirby, aún en pañales, cuando daba la impresión de que muchos de los estrenos que se ofrecieron en vídeo estaban más terminados que cualquiera de los otros dos?, ¿a qué el interés de Nintendo por dejar que el personal sólo tomara contacto con esos dos arcades?

La Gran N *aún* **no ha abierto la boca**, *pero los rumores corren. Citemos dos. El primero mantiene que Mario y Kirby serán los dos primeros juegos que verán la luz en Ultra, y que por tanto había que mostrarlos en toda su extensión. Otro, más malvado, prefiere creer que a Nintendo le interesaba enseñar* **los arcades que son 'suyos' antes que los de los 'third parties'** *por causas políticas, de marketing o lo que queráis...*

Y en exclusiva, por televisión

¡Hasta dónde hemos llegado! ¡Una de las cadenas de televisión más importantes del globo, la **CNN** *(ya sabéis que está especializada en noticias) haciéndose eco de la presentación de Ultra 64! Sí que era importante la cosa, sí... La información no pasó del minuto en imágenes, pero parece que* **medio EE.UU.** *quedó* **impresionado** *con el 'corto' (la otra mitad no estaba en casa). El minuto ofreció escenas en movimiento de* **'Super Mario 64', 'Legend of Zelda 64'** *y* **'Shadows of the Empire'**, *dos de Nintendo y otro de LucasArts.*

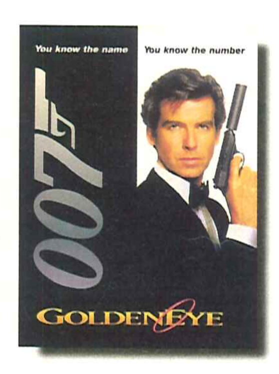
Uno + Uno = Uno más

Time Warner ya es del 'Dream Team'

Time Warner Interactive ha sido la última compañía en sumarse al *Dream Team* de Nintendo. Aportará **un juego de hockey hielo para Ultra 64**, apadrinado por Wayne Gretzky, y sacará el máximo partido a la tecnología Ultra, aprovechando su facilidad para presentar imágenes renderizadas en 3D a tiempo real. Será un tres-contra-tres vigilado por una cámara inteligente que nos acercará a los 360 grados de la pista. Contará con nombres reales, estadísticas oficiales, clasificaciones... y en principio estará listo este otoño.

Está de moda el agente Bond

Primeras imágenes en vídeo de la versión Ultra 64 de 'Goldeneye'



El agente 'Bond-Brosnan' no se le ha desmandado a Nintendo. Dijeron los japoneses , a principios del 95, que tenían los derechos de 'Goldeneye' y que ya estaba en marcha una conversión a Ultra 64, y vaya si lo han cumplido. De hecho, ya están aquí las primeras imágenes, por gentileza del Shoshinkai y RARE. ¿Apuntes? **Imágenes oscuras y unos tipos altos y desgarbados desfilando por las pantallas**. Una pinta atroz y un género que nos suena mucho. ¿Doom?, ¿Virtua Cop? Ni idea, como estaba en vídeo...



***Llegará Goldeneye** a España antes de este verano, cuando aún continue la fiebre Bond que arrasa.*

Capcom, Konami, Namco... lo tendrán más claro

NINTENDO se reúne con sus 'third parties' japoneses

Mucho se ha hablado sobre la posibilidad de que los actuales **licenciatarios de Nintendo** en Japón (Capcom, Namco y Konami...) entraran a formar parte del *Dream Team* de Nintendo. Incluso se ha dicho que éstos llevan tiempo trabajando sobre este soporte. Pues bien, resulta que la cosa está mucho más parada de lo que la gente piensa... o lo estaba, porque si las informaciones que nos han llegado se confirman finalmente, parece que ya se ha producido una reunión entre ambas partes, en la que Nintendo ha dejado claro qué **requisitos hacen falta** para alistarse en el equipo de ensueño y qué características deben tener los **juegos** que aparezcan en **Ultra**.



Ace Driver

'Killer 2' llegará a las recreativas a lo largo de este año

Más potencia para la lucha en Ultra 64



Lo que vimos más o menos hace un año fue un espejismo. El corazón de 'Killer Instinct' y 'Cruis'n USA', los dos primeros juegos que se concibieron bajo la tecnología Nintendo, era Ultra 64, pero sin sístoles ni diástoles. 12 meses después, el corazón está listo para recibir el Killer más destructor, **'Killer Instinct 2'**, *en versión arcade.*

Llegará el engendro durante **esta primavera**. *Y traerá* **nuevos luchadores, combos infinitos, nuevos movimientos** *-"hemos diseñado Killer 2 para que con sólo mover el mando, salga un combo", T. Stamper (RARE)- y 64 bits de verdad. Algo más adelante, aparecerá la versión 'casera'. Ahora agudizad la vista y descubrid en esta pantalla un nuevo universo.*



Dinamic Multimedia presenta PC FÚTBOL 4.0. El fútbol es así.



El 3.0 ya es historia. Ahora vas a poder desde tentar a las estrellas de tu gran rival hasta ampliar tu estadio. Es la nueva liga Pro-Manager, el gran reto: empezar desde cero como técnico en Segunda e ir ganando prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Una liga en la que deberás controlar hasta el estado de forma y la moral de tus jugadores para ganar.

Pero en el 4.0 hay más. Hay competiciones europeas y Copa del Rey. Hay Primera y Segunda División. Hay un simulador totalmente reformado con más de 1900 nuevas animaciones. Y además, hay todo lo que ya había, por si te gustaba.

Pero también hay novedades en nuestro sistema de información de la liga, el que ya usan miles de aficionados y muchos medios de comunicación: una base de datos que radiografía a casi 1000 jugadores y a 42 clubes, el seguimiento por módem y disquetes y, como novedad, el seguimiento manual, para que lo hagas tú mismo.

PCFÚTBOL 4.0. Si no te lo crees, míralo.

Ya a la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática



Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional



El programa de Michael Robinson

- 1ª División con 22 equipos
- 2ª División con 20 equipos
- Copa del Rey
- Competiciones Europeas

La base de datos más completa y la única actualizable



La base de datos que nadie puede ofrecer: totalmente interactiva, actualizable y con una auténtica enciclopedia multimedia que radiografía a los casi 1.000 jugadores, a los entrenadores y a los 42 clubes de Primera y Segunda División

Nueva versión del Simulador





1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

Pro-Manager

Nuevas características







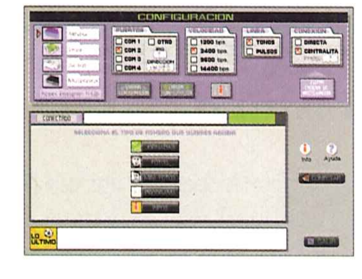
Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Copa del Rey y Competiciones Europeas



Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de cuartos de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Seguimiento





Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

¡PCFÚTBOL EN INTERNET! : www.ciberteca.es/pcfutbol

Los Power Rangers golpean de nuevo

El 96 será también un año de 'rangermanía'. El vídeo de la película y la irrupción de dos nuevos cartuchos con Rangers de fondo volverán a calar en un público que lleva dos años preguntándose cómo es posible que estos héroes aguanten tanto tiempo de pie... y luchando. A ellos que les quiten lo 'bailao', a nosotros que encantados de que se hagan muchas cosas buenas para 16 bits, y a vosotros que alucinéis con los datos, anécdotas e imágenes en exclusiva Power Rangers´96 que os ofrecemos.

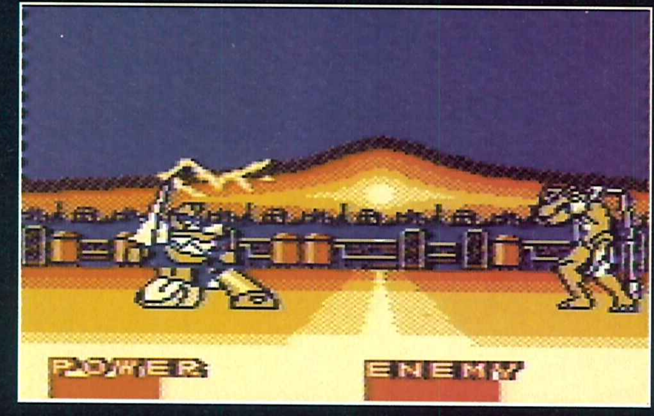
Fuerte, muy fuerte

El Catálogo Jugable

La primera piedra la colocó Bandai en octubre de 1994. Y fijaos si nos pareció importante que hasta le dedicamos nuestra portada. Seguro que el juego no rompió 'stocks', ni batió records, pero algo de magia debió aportar al panorama para mantener viva una moda que se está alargando hasta los primeros compases del 96. Pues eso, que vamos a ver qué joyas jugables-jugadas nos han dejado los Rangers desde los años de la abundancia hasta ahora.

Eligieron Game Boy para estrenarse,...

'Beat´em up' con toques de plataforma para un juego que explotaba el carácter cartón piedra de los Rangers.



Al final del recorrido beat´em up 'scrolleante' teníamos la oportunidad de montarnos un megazord y pegarnos de tortas con algún díscolo colega de la Repulsa.

2 megas, cinco fases, diseño estelar para Super Game Boy y primer contacto con el vocabulario Ranger: Megazord, Dinozord... **'Mighty Morphing Power Ranger'** dejó en el usuario Game Boy y seguidor televisivo un regustillo algo amargo. La inclusión era atractiva, pero complicada, demasiado rigurosa.

Había lucha al final, un combate entre titanes, y peligros sin fin. El más importante: que te aburrieras. **Bien**, no obstante, **por la parte documental**. Estaban los cinco rangers de colores y todos vestían de paisano hasta que el Power llegaba al **punto T** (de Tope). Y otra vuelta de tuerca para obtener poderes especiales. Una costumbre, luego inalterable.



... ratificando posturas en SNES a los pocos meses.



Al cartucho de GB le duró un mes la exclusividad. Poco antes de la **Navidad del 94**, la versión **Super Nintendo** del *powerrangeo* salió a la venta gracias a una Bandai que estaba en racha. El juego era majo, no respondía exactamente a lo que se espera de un arcade genial, pero agradaba y entretenía.

16 megas y mucha fuerza gráfica para un arcade tan atractivo como pelеón.

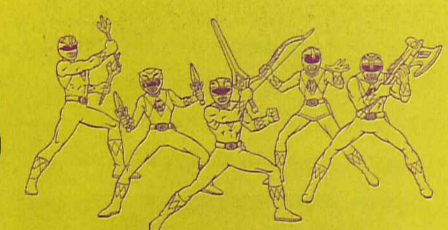
Retomaba la **mecánica GB** en 16 megas del ala y con los 5 personajes, vestidos de calle tras los primeros compases. La técnica no era rompedora, pero sí digna. Lo mejor: cuando el Ranger de turno llama a su dinosaurio para que le dé poderes. Lo peor: la simpleza que rodea a todo el conjunto.



La clave de los primeros rangers era fácil: tan sólo había que golpear sin complejo.



de los Power Rangers



Dos años después regresan a las pantallas...

La 'movie' da pie a un arcade ligero y sin complicaciones.



Con la excusa de la película, Bandai diseñó un arcade normalito, asequible, para todos los públicos en el que se practican las tendencias Ranger de siempre.

En el 95, los Powers pisaron fuerte. Película y juego con distinto resultado. Los cinéfilos salieron ganando.

Repite Bandai, 2 años más tarde, con un nuevo *pelotazo* Power Rangers. El filme de la FOX, estrenado el 21 de julio en todos los cines españoles, hizo de excusa para afrontar una nueva aparición, sin complejos, de estos chicos de cartón piedra. Y **la *peli***, lo que se dice la *peli*, **encantó** al personal. **Pero el juego**, lo que se dice el juego, pues **división de opiniones**.



Unos aún destacan la posibilidad de jugar con otro ranger simultáneamente, la inclusión del sexto ninja -el blanco-, la presencia de un nuevo enemigo al que derrotar. Otros critican la **falta de originalidad del planteamiento**, la facilidad con que se alcanzan nuevos *stages* y el ritmo monótono del juego. En fin, la elección es tuya. Y la elección se llama **10. 990 ptas** en Centro Mail. De nada.

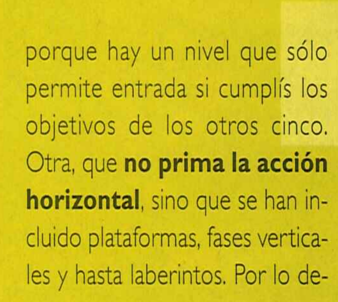


El penúltimo Power Rangers permite dos jugadores simultáneos y la posibilidad de practicar con el sexto ninja, el blanco.

... y ahora la versión Game Boy del filme golpea las calles.

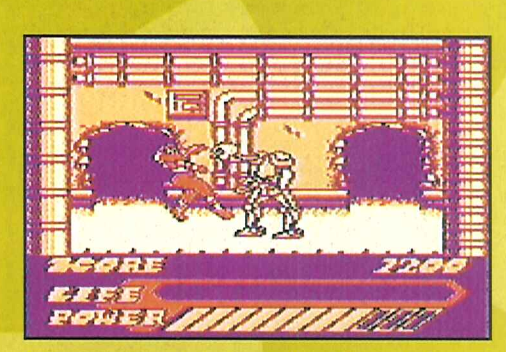
Un mes después del lanzamiento Super Nintendo, pero con la misma base *peliculera*, nos llega la versión Game Boy del filme de Sabam y la FOX. Esta vez Bandai no toma cartas en el asunto, sino que es **Konami**, a través de su distribuidor en España, Gisbor S. L., la compañía que se encarga del cartucho.

A priori es lo único que cambia en la *reentré* Rangers, pero no os fiéis, hay cosas que contar. Una, por ejemplo: al principio del juego podéis **elegir en qué *stage* empezar**. Tenéis 5 posibilidades,



Sin novedades, pero con cosas que contar en la 'reentré' de Power Rangers.

porque hay un nivel que sólo permite entrada si cumplís los objetivos de los otros cinco. Otra, que **no prima la acción horizontal**, sino que se han incluido plataformas, fases verticales y hasta laberintos. Por lo demás, la idea se mantiene: seis rangers en concierto, Super GB para disfrutar de colores, golpes más bien limitaditos, jefes finales, transformaciones...



La línea excesivamente horizontal de los Rangers deja paso a un juego de golpes cargado de laberintos y otros puzzles.

En preview: 'Power

Las Bestias

Los engendros mecánicos la emprenderán a golpes en las pantallas de Super Nintendo.

Compañía: Bandai

Tipo de juego: Lucha

16 Megas

8 Personajes

3 Modos de Juego

Ahora les toca a ellos. A las bestias 'pardas' y transformables fruto de la fusión entre los cinco rangers, y a sus peores enemigos. Al Thunder-megazord, Mega Tigerzord, Ninja Megazord, Goldar y otros nombres de esos que imponen. Y en combates uno a uno.

Reconoceréis en este arcade los rostros que llevan pululando durante al menos un par de años por las pantallas de televisión, las jugueterías, los cines...



Los escenarios resultarán espectaculares, pero cortitos, demasiado escasos quizá.

Dos detalles interesantes. Uno, el careto que aparece en la pantalla de vídeo, al fondo del escenario. Dos, la posibilidad de realizar combos que dejen sentado al enemigo.



En el modo historia, dos serán los robots que podréis controlar. El de la izquierda es territorio de los cinco rangers originales, el otro es propiedad del ninja blanco.

La penúltima invasión Power Ranger irá de tortazos a toda pastilla. Ya no veréis a Kimberly o Zack en pantalla, sino que todo el **protagonismo** lo asumirán los **monstruos mecánicos** que viven de la fusión entre los 5 protagonistas. Para nosotros, los buenos: el Thunder-megazord y el Mega Tigerzord. Los demás, también seleccionables en otros modos, no pasan de víctimas de la enajenación mental de la tal Rita Repulsa.

En total habrá **ocho armatostes** para lucir frente a **tres o cuatro decorados** (no hemos contado más) de aspecto tridimensional y bella factura. Hay uno en especial que os sorprenderá por su extraña concepción: un rostro repulsivo, de facciones y texturas hu-



Rangers, The Fighting Edition'

Toman el Mando



Os resultará muy sencillo haceros con el control de estos monstruos y hasta os apasionará la simpleza con que se ejecutan los movimientos especiales.

manas, preside un campo de batalla que en realidad es una placa de chips, mientras al fondo se pierde alguna galaxia lejana.

Tres modos de juego se encargarán de variar el cotarro. Uno, la historia: yo contra todos, uno detrás del otro a doble asalto, con o sin tiempo límite. Dos, algo que llaman *fighting mode* y que en realidad es una tapadera para un modo dos jugadores con posibilidad de **seleccionar cualquier personaje**. Y tres, *trial mode*: una sucesión rápida de combates a un sólo asalto en el que *player* 1 y CPU luchan uno contra el otro hasta que gana el mejor. Rápida eliminación.

Por la parte técnica, esperan **sprites grandes** de óptima definición y animación por encima de la media en los juegos de Bandai. **Monstruos fáciles de controlar**, de adecuada respuesta al pad y medidos movimientos especiales que os impresionarán. **Lástima** que no haya demasiados por personaje y que, a priori, **no nos den opción para *fatalities***

Hay más de 'power' que de 'ranger' en esta nueva entrega que se perfila como la mejor de la serie.

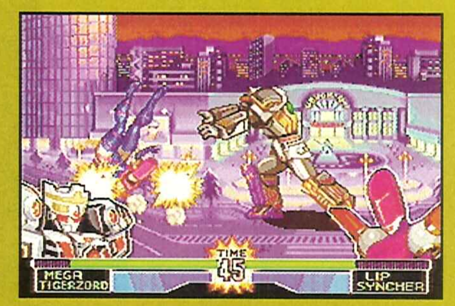
o alguna bestialidad así. No importa. Lo que realmente merecerá la pena es que **los combates tendrán ritmo** y pondrán a prueba vuestra habilidad.

Las siluetas de los luchadores que veréis en la parte baja de la pantalla pueden o no aparecer según lo que decidáis en las opciones. Allí podréis también limitar el tiempo de combate o elegir entre dos modos de dificultad. Lo dicho, que esto tiene pinta de convertirse en el mejor de la serie Power Rangers.



En las escenas de presentación, gozaremos de una animación similar a la de la serie de dibujos animaoos.





Podréis hacer desaparecer las siluetas de los luchadores que aparecen en la parte de abajo de la pantalla.



Un total de 8 monstruos-robots-ingenios conformarán el plantel de luchadores en este arcade. Un poco corto, pero bien compensado con el tamaño de los gráficos.



Con o sin reloj, tendréis la oportunidad de seleccionar el tiempo de duración de los combates. Aunque luego os eliminen a la de tres.



La Cultura de los Rangers

Cine, cómic, juguetes y demás utensilios

Como el rey Midas, todo lo que tocan estos personajes multimediáticos se convierte en oro. Su reino no sabe de fronteras, aunque una vez más todo empezó en Japón...

Arriba, imágenes de la serie de televisión. A la derecha el video de la película, ya en venta directa de la mano de FOX Video.



Aquí tenéis algunos ejemplos gráficos del primer manga de los rangers que se edito en España. En él se contaba la historia de estos 'powwerosos' chavales.

La rangermanía nace en una serie de televisión..., pero eso lo sabéis todos, ¿no? Lo que seguro no sabéis es de dónde narices sale la serie de marras.

Mighty Morphing Power Rangers es un cóctel de imágenes sacadas de Japón y USA. En el país del sol naciente, las series de este tipo son algo muy habitual. Se llaman ***Sentai***, y en España ya hemos conocido dos: **Bioman** y **Ultraman**. El éxito de este tipo de productos llamó la atención de un productor,Saban, quien cogió una serie de ***Sentai*** llamada **Kyoryu Sentai Zyuranger** y le añadió metraje filmado en los EE.UU., sustituyendo los personajes japoneses. Pero todo eso pasó desapercibido para los yanquis, que sobre las 7.30 a.m., disfrutaban con los episodios de 30 mn de la **FOX**. 40 capítulos, a los que se añadieron 25 y luego otros 35 para cubrir la programación con vistas al 94.

Telecinco fue la cadena que trajo la serie a España: abril del 94, los fines de semana y a modo de prueba. Cuajaron y hoy es posible admirarlos todos los días, a eso de las 7.30 p.m..

Un filón inagotable

En nuestro país, hemos podido ver en los quioscos un cómic en el que se narra el origen de los Rangers. Editado por **GLENAT**, es un producto realizado en Francia. No tuvo demasiado éxito y apenas se hicieron unos cuantos capítulos.

La versión en cómic más *exitosa* de los Rangers es la que la **MARVEL** edita desde hace unos meses. Su primer trabajo fue la adaptación de la película, cuyos responsables fueron **Scott Lobdell** y **Fabián Nicieza** (autores de la mayoría de las historias de la Patrulla X), y **Ron Lim** al dibujo, un veterano dibujante conocido por su trabajo en la serie de Estela Plateada y en los X-Men 2099.

La siguiente colección fue **Saban´s Might Morphing Power Rangers**, por F. Nicieza, Ron Lim y Jimmy Palmiotiy, con historias lejos de la película. Y lo último es **Saban´s Might Morphing Power Rangers: Ninja Rangers/VR Trooper**. El guión es de **Frank Lovece**, el dibujo de **Tod Smith** y la tinta de **Jimmy Palmioti**.

El penúltimo escalón en la historia en imágenes de los Power Rangers es el **lanzamiento del vídeo del filme** que hace no muchos meses estrenara la **FOX**. Por entre **2. 500** ptas y **3. 500 ptas** (éste con muñeco de regalo), podéis haceros con él. Está siendo todo un boom de ventas, como casi todo lo que huele a Power Rangers.

En el fondo, no es más que el reflejo de lo que ocurrió en junio, tras el estreno de la película, y de lo que lleva ocurriendo desde que **Bandai** sacó toda una línea de **juguetes** con los **Rangers** en plan estrella. Un vendaval que trae dinero.

Los reyes de la Navidad, según todos los chavales. Una línea completa de jueguetes Power Rangers, que Bandai ha sabido vender convenientemente.



AHORA,
EL CAMPO DE BATALLA LO ELIGES TÚ.

EN CASA.



▼ INCLUYE CD "KILLER CUTS" DE REGALO

DONDE QUIERAS.



▼ INCLUYE CHAPA DE COMBATE DE REGALO



ESTÉS DONDE ESTÉS, YA ES POSIBLE PARTICIPAR EN EL TORNEO KILLER INSTINCT. EN TU CASA PODRÁS DISFRUTAR DEL JUEGO DEL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y DONDE QUIERAS ALUCINA CON EL JUEGO DE LUCHA MÁS RÁPIDO PARA GAMEBOY. ADEMÁS, TE REGALAMOS EL CD DE MÚSICA "KILLER CUTS" CON 15 TEMAS REMEZCLADOS DE SU BANDA SONORA EN LA VERSIÓN PARA SUPER NINTENDO, Y UNA FANTÁSTICA CHAPA DE COMBATE CON LA VERSIÓN DE GAMEBOY. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

Nintendo®
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

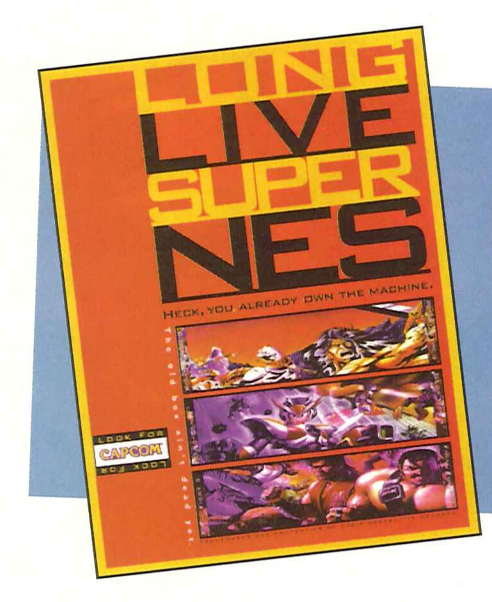
Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

TAPSA

30 Ideas Nintendo

1-**Enhorabuena**, *has entrado con buen pie en el nuevo año:* **compraste nuestra revista**.
2-*¿Han sido generosos los Reyes? ¿Algún cartucho?* **¿Quizá una consola?**
3-*Por cierto, ¿te acordaste de decirles que el año que viene vengan con una* **Ultra**?
4-*Oye, si todavía no te has decidido puedes ojearte la Generación Ultra de este número.*
5-*¡A que mola el* **'Mario 64'**! *¿Ya estás soñando con él? Venga no te hagas el duro, que todos somos iguales.*
6-*A lo mejor tus héroes son los* **Power Rangers**. *¿Te has fijado que tienen nuevo juego? Pues ya ves, suma y sigue. Un éxito más, ya lo verás.*
7-*¿No? Pues no pierdas tiempo y acércate a* **nuestro reportaje especial**.
8-*Por cierto, ¿has visto los efectos especiales de la película?*
9-*Acábate* **'Tintín en el Tíbet'** *con la ayuda de* **nuestra guía**.
10-*Y ya que te animas, participa en el concurso: hay sabrosos premios en juego. No me digas que estás muy cansado, si acabas de terminar las vacaciones de Navidad.*
11-*Qué fuerte lo de* **MegaMan**. *En este número, viene con tres juegos. Este héroe azul no nos da ni un minuto de tregua. Bueno, mejor para nosotros.*
12-*Mira: el 7, el X2 y el IV de Game Boy.*
13-*Y los de* **Disney** *tampoco se quedan cortos: 'Pinocchio', 'Great Circus Mistery', 'Maui Mallard'...*
14-*Presume de ser el más preparado para el nuevo año: apréndete con la ayuda de nuestro Dossier* **los títulos que vienen para Super Nintendo.**
15-*'Donkeymaniacos' del mundo, alegraos: comenzamos la* **guía de 'DKC2'**.
16-*Y que conste que seguimos dándole fuerte a la de 'Yoshi's Island'.*
17-**Tápate las narices** *y atrévete a hacerle una visita al comentario de* **'Boogerman'**. *Que conste que te avisamos con tiempo. ¡Uff....!*
18-*Imita al amigo* **Daniel Basalo**, *todo un maestro en esto de dar ideas.*
19-*Te lo aclaramos: nos mandó* **180 ideas Nintendo** *en una sola carta.*
20-*Ahí va una suya: ¿Qué tal si* **Big N** *da la cara de una vez?*
21-*"Lo que tenéis que hacer es mandarme más cartas" (Firmado: Big N).*
22-*Ya puedes comprarte ese juego de lucha de GB que tanto querías: en estas páginas te ayudamos a decidirte.*
23-*¿Encerrado en el laberinto de* **'Doom'**? *¡Pide socorro a nuestra guía!*
24-*Así, entre nosotros: ¿te gusta esto de las revistas del* **World of Nintendo**?
25-*Vamos con los comics: Spiderman te espera en la SuperStar de* **'Separation Anxiety'**.
26-*¡Llama por teléfono a tus amigos! ¡Vete a su casa! ¡Queda con ellos!*
27-*¿Por qué? ¡Para decirles que* **va a haber un nuevo juego de Dragon Ball Z**!
28-*Desata tu vena artística: mándanos tu mejor dibujo o hazte una foto divertida.*
29-*La penúltima idea se la dedicamos a* **La Penúltima Página**. *Va por ella.*
30-*Y la última, para la despedida. ¡See you next month!*

Nueva entrega de miraditas a la prensa internacional (algunas publicidades incluidas: merecen la pena) y repetición en el planteamiento: mira que somos diferentes (no sólo al hablar) del resto del mundo. De los ingleses, de los americanos, de los japoneses... Allí se las gastan de un modo raro, demasiado puntilloso a veces, sin criterio en otras. Nada, nada, busque, compare y vea qué opina el mundo.



¡Larga vida a la Super!

No lo decimos nosotros, lo dice Capcom en una publicidad del número de diciembre de la revista **GamePro** en la que anuncia sus próximas novedades: 'Breath of Fire II', 'MegaMan X3' y 'Final Fight 3'. El anuncio viene además acompañado por una sentencia contundente: "la vieja caja todavía no está muerta". Si ellos lo piensan, no vamos a ser nosotros los que les llevemos la contraria.

¡Ahí les duele!

Esta página de **publicidad Ultra 64** no tiene, a priori, mayor valor que el mero testimonio de que la máquina de Nintendo ya comienza a anunciarse con profusión en algunos países. Pero el hecho cobra mayor importancia si os contamos que ha salido publicada en el último número de dos revistas británicas dedicadas en cuerpo y alma a las consolas Sega: **Mean Machines Sega** y **Sega Power**.





"Jugué al tenis con una seta"

Así nos recibe en la publicidad de **Virtual Boy** un alucinado troglodita que acaba de acercar su cara a la máquina 3D de Nintendo. "Fue sólo un día más en la tercera dimensión", puntualiza. No, ¡si los primos hermanos del hombre de Neardenthal van a acabar jugando al VB antes que los españolitos de a pie!



Tintín, por los suelos

Nos gusta que esta sección sirva para comparar criterios, aunque éstos sean tan diferentes a los nuestros como los que mantienen los chicos de la revista **Super Play** en su comentario al reciente (y no tan malo como quieren hacernos parecer) **'Tintín en el Tíbet'**. Como veis, el juego ha merecido para ellos la *altísima* puntuación de **25%**, y en la opinión se pueden leer cosas como que es "un insulto a Hergé y a sus fans" y hasta una invitación a no comprar el cartucho ni aunque lo rebajen. ¿Qué pensarán en Infogrames?



¿Gusta o no gusta?

Después de saber que **'Secret of Evermore'** va a ser el próximo juego de rol traducido al castellano, seguramente querréis conocer qué puntuaciones está recibiendo en el extranjero. Para eso estamos nosotros, para enseñaros un par de ellas que hemos encontrado en las revistas **Electronic Gaming Monthly** (americana) y **Super Play** (inglesa). Las dos rondan alrededor del **8**, lo cual es una nota muy apreciable después de ver cómo se las gastan nuestros colegas con las puntuaciones. Además, aunque les cueste reconocerlo, de sus palabras se desprende que les ha gustado. ¡A ver si llega pronto!



El lío nipón

Sacar algo en claro de las revistas japonesas que pasan por nuestras manos resulta harto difícil. Al no tener ni ***pajolera*** idea de su idioma, nos limitamos a ver las imágenes e intentar adivinar de qué juego se trata. Sin embargo, se deben haber aprendido nuestra técnica, porque últimamente cada vez nos lo ponen más difícil. Nosotros buscando un personaje conocido para orientarnos un poco, y ellos van y nos rompen los esquemas con **una doble página llena de comida**. Por cierto, si sabéis para qué consola es no dudéis en decírnoslo.

El Confidencial
de Nintendo Acción

Volvemos a encontrarnos un mes más en el espacio favorito de los cotillas, fisgones, chivatos e intrigantes de todo tipo. Si pertenecéis a alguna de estas especies sed bienvenidos, porque ésta es vuestra casa.

• Como no podía ser de otra forma, *comenzamos con los últimos coletazos de la reciente presentación de* **Ultra 64**. *Entre los múltiples comentarios que suscitó, nos quedamos con uno de las propias compañías que están desarrollando juegos para la nueva máquina en el sentido de que lo que Nintendo mostró en el Shoshinkai no reflejaba plenamente su verdadero potencial gráfico.*

Puestos a buscar razones para esta intencional autocensura, y más allá de lo que hemos deducido en la Generación Ultra, se apuntan estas dos: la primera, la necesidad de que **Mario** *se alzase como el* **personaje estrella** *de los juegos de próxima generación, algo a lo que habría ayudado la casi total ausencia de competencia en ese sentido. La segunda razón residiría en la preparación de un* **contragolpe por parte de Sega** *(léase la presentación de una versión temprana y sin acabar de su arcade 'Virtua Fighter 3') en el caso que Nintendo hubiese hecho alguna propuesta espectacular en la feria. Esto habría motivado la marcha atrás de la Gran N en previsión de la respuesta de su compañía rival.*

• Otra de las preguntas del millón *que se hacía la gente al salir del edificio donde se presentaba la Ultra era si Nintendo no tenía preparados nada más que dos títulos jugables (***'Super Mario 64' y 'Kirby Bowl 64'***). La respuesta es que no, pues al menos cinco miembros del famoso 'Dream Team', incluida la propia Rare, tenían sus productos listos para ser mostrados en un nivel de desarrollo superior al 20% que tenía el juego de Kirby. Sin embargo, órdenes son órdenes (tal y como podéis leer en Generación Ultra) y desde el cuartel general de Nintendo en Japón se dijo que el resto de los títulos debían ser anticipados a través del video.*

• Hablando de Mario, *en SquareSoft no ha hecho mucha gracia el anuncio de que 'Super Mario 64' va a salir en abril, porque de esta forma entablará un* **duelo fraticida con su 'Super Mario RPG'**, *que tiene prevista su salida en marzo.*

• Tenemos cita ahora con James Bond *y su 'Goldeneye', un juego de disparos que ha disparado, valga la redundancia, los rumores sobre la posible fabricación de una pistola especial para Ultra.*

Y nos despedimos de la consola de Nintendo hablando de su **pad revolucionario**. *Tanto es así que se comenta que incluso incorpora unos sensores de movimiento, de forma que si juegas a un programa de coches podrías utilizarlo como si fuera un volante.*

• La despedida de este mes *corre a cargo del* **Virtual Boy**, *porque se dice que Nintendo quiere introducir un cable que conecte dos de estos aparatos para que varios jugadores puedan competir entre sí. Hace falta un golpe espectacular para relanzar el VB.*

Javier Abad

La batalla

Te ayudamos a decidir qué juego

Estáis ante otro de nuestros golpes maestros, una análisis del panorama de la lucha en Game Boy para aquéllos que se pasan el día a tortas con la portátil.

Los Orígenes

Cinco 'aristócratas'

A los títulos que vamos a juzgar no es que les haya tratado mal la vida precisamente. Fijaos, todos ellos dieron sus **primeros puñetazos en los salones recreativos** y probaron suerte después en la Super. Mejor dicho, todos menos 'World Heroes 2 Jet', que se decantó por la consola Neo Geo.

Si tomamos a las compañías como punto de referencia, tampoco se puede discutir que estamos ante **cinco juegos de relumbrón**. Y es que vaya padres que tienen las bestias: Nintendo (**'Killer Instinct'** y **'Street Fighter II'**, éste en colaboración con Capcom), Acclaim (**'Mortal Kombat 3'**), Takara (**'World Heroes 2 Jet'**) y Time Warner Interactive (**'Primal Rage'**).

Opciones y modos de juego

El terreno de 'World Heroes 2 Jet'



'Killer Instinct'



'Primal Rage'

'World Heroes 2 Jet'

La palma de oro a la hora de configurar los combates se la lleva sin duda **'World Heroes 2 Jet'**, que nos deja elegir entre un total de **tres modos de juego** (torneo, entrenamiento y versus), **tres niveles de dificultad**, y hasta **cuatro estilos de lucha en el modo versus** (normal, atacante, defensivo y veloz).

Tras este cartucho, se sitúa un trío de lujo formado, en este orden, por **'Killer Instinct'** (modo torneo, entrenamiento y práctica; cinco niveles de dificultad y posibilidad de aclarar u oscurecer la pantalla), **'Primal Rage'** (los mismos modos que los anteriores, aunque el versus sólo sirve si conectáis dos GB; opción para subir los créditos hasta diez y ocho niveles de dificultad), y **'Street Fighter II'** (modo normal, versus y *survival*, y cinco niveles de dificultad).

En la cola de este destacado grupo, queda **'Mortal Kombat 3'**, cuya *racanería* en este aspecto le hace tener **un sólo modo de juego** (no hay combates a dos jugadores) y **tres niveles de dificultad**.

VEREDICTO: 1) 'WORLD HEROES 2 JET'; 2) 'KILLER INSTINCT' y 3) 'PRIMAL RAGE'.

Gráficos

'Killer' y 'Street Fighter' se desmarcan

La igualdad predomina en la cabeza de este importante apartado. Los tres primeros puestos (**'World Heroes 2 Jet'**, **'Killer Instinct'** y **'Street Fighter 2'**) están ocupados por los cartuchos que han sido especialmente **programados para Super Game Boy**.

Pero conviene hacer algunas precisiones. Por una parte, **las renderizaciones** de **'Killer Instinct'** se muestran casi insuperables cuando se conecta el cartucho a una portátil, aunque **pierden** mucha definición **al verlo a través del adaptador**. **'Street Fighter'** es quizá **el más parecido** de todos **al original**, y además los marcos de Super Game Boy cambian según el escenario en el que luchéis. **'World Heroes 2 Jet'** se lleva la palma en cuanto a **colorido y definición** de los **contornos** de los elementos en pantalla. Quedan **'Mortal Kombat 3'** y **'Primal Rage'**, que además de no estar pensados para Super Game Boy presentan unos **gráficos confusos** y unos escenarios no excesivamente trabajados.


'World Heroes 2 Jet'


'Street Fighter'


'Killer Instinct'

VEREDICTO: 1) 'WORLD HEROES 2 JET'; 2) 'STREET FIGHTER II' y 3) 'KILLER INSTINCT'.

de la portátil

de lucha necesitas para tu GB


'Killer Instinct'


'Street Fighter'

Personajes

Los nombres por encima de los hombres

Entre los personajes de un juego de lucha, las clases todavía existen y los nombres famosos tienen un gran peso. Por eso nos hemos decantado por gente tan conocida como los **Ryu** o **M. Bison** ('Street Fighter II': **9** personajes), **Spinal** o **Sabrewulf** ('Killer Instinct': **8** personajes más el jefe Eyedol) o, sin ir más lejos, **Kano** o **Sheeva** ('Mortal Kombat 3': **6** personajes más el jefe Shao Kahn y el oculto Smoke).

'Mortal Kombat 3'

Además, **el tamaño de los sprites en los tres juegos es notable**, cosa de la que no pueden presumir los luchadores de 'World Heroes 2 Jet', que han tirado por la vía de la cantidad (16 luchadores, el que más) y el aspecto manga. **El farolillo rojo** es para **los dinosaurios** de 'Primal Rage', que se quedan atrás tanto en número (sólo 6) como en gancho entre el público.

VEREDICTO: 1) 'KILLER INSTINCT'; 2) 'MORTAL KOMBAT 3' y 3) 'STREET FIGHTER II'.

Movimientos y control

Prima el realismo del 'Killer'



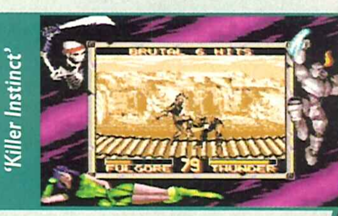
'World Heroes 2 Jet'



'Primal Rage'

'Killer Instinct' es el que más méritos hace en este apartado técnico. Sus **luchadores se mueven de forma realista, el control es perfecto y**, para rematar la faena, **mantiene el sistema de golpes** (combos y Danger Moves) **del original**. **'World Heroes 2 Jet'** se mantiene en un honroso segundo puesto, con **ocho golpes especiales por luchador** y un control no menos ajustado que el anterior. Las bestias de **'Primal Rage'** se mueven bastante bien, y además **repiten el sistema de medición de combos**.

Los dos juegos restantes tienen un serio lastre que les hace perder posiciones claramente en este apartado. En el caso de **'Street Fighter II'**, es una evidente **falta de cuadros de animación** que, si bien no entorpece la lucha, sí evita que la acción aparezca fluida. En cuanto a **'MK3'**, el problema viene por la **mala respuesta de los luchadores** a los movimientos del pad, lo cual hace muy impreciso el control.



'Killer Instinct'

VEREDICTO: 1) 'KILLER INSTINCT'; 2) 'WORLD HEROES 2 JET' y 3) 'PRIMAL RAGE.

Precios

El bolsillo no marca diferencias

Equilibrio es la nota característica al hablar de *dinero*. Si tenéis previsto compraros alguno de estos juegos, ahí van sus **precios aproximados:**

'World Heroes 2 jet': **5.990** ptas.
'Killer Instinct': **5.990** ptas.
'Primal Rage': **5.490** ptas.
'Street Fighter II': **5.990** ptas.
'Mortal Kombat 3': **5.990** ptas.

Valoración final

Tras este exhaustivo análisis, hemos llegado a la conclusión de que **'World Heroes 2 Jet'** y **'Killer Instinct' son las dos opciones de compra a tener en cuenta**. **El primero** es la mayor sorpresa pues era, a priori, el título menos conocido de los cinco juzgados. Sin embargo, destaca por mantenerse dentro de un magnífico nivel en todos sus apartados, lo que le lleva a ser **el más equilibrado de todos**. **'KI'** es la apuesta por la fama y la técnica (tras 'Donkey Kong Land' es el segundo juego para GB que utiliza la técnica ACM en sus gráficos), **sus personajes son los más realistas** y presenta unos movimientos superlativos. Pero, atención, sabed que muestra mucho mejor aspecto conectado a una portátil que a un Super Game Boy.

Los tres juegos restantes destacan en algunos apartados, pero pierden terreno en otros. Así, **'Street Fighter II'** es muy fiel al original, pero **le faltan cuadros de animación**. **'Primal Rage'**, por su parte, tiene **sólo 6 personajes** y falta la garra para triunfar. El principal problema de **'MK3'** es su **deficiente control**, que perjudica las **amplias posibilidades de ataque** y movimientos finales que ofrece el juego.

Un detective 'patoso' tras la pista del ídolo robado

Maui Mallard

Marcharse de vacaciones a una isla tropical y verse envuelto en un problema de robos y brujería sólo está al alcance de detectives de la talla del Pato Donald. Disfrutar de un cartucho así, programado por la sección de videojuegos de la propia Disney, sólo estará a vuestro alcance si tenéis una Super Nintendo.

La imagen del **detective clásico** siempre se identifica con la de **un perdedor**, permanentemente vestido con una vieja gabardina y luciendo barba de varios días, al que la suerte dejó de sonreírle hace tiempo y **al que siempre acude la chica en peligro**, perseguida por un gángster que tarde o temprano no podrá resistirse a los innegables (aunque algo toscos) encantos de nuestro hombre.

Lo que quizá se salga de este encuadre es que el investigador privado lleve **un abrigo de plu-**

mas en lugar de una gabardina, que cuando le griten "cierra el pico" lo cumpla al pie de la letra y que sus huellas dactilares tengan aspecto de palmípedo. Es más, a este detective del que os hablamos, la vida le ha tratado pero que muy bien, tanto que le ha convertido en **una estrella mundial**. Además ha dejado atrás hace tiempo las peleas a puñetazos gracias a su perfecto **dominio** del arte de la **lucha ninja**.

¿Queréis más señas? Se llama Mallard, **Maui Mallard**. Aunque quizás le conozcáis mejor como **Donald**, su nombre de pila, y porque va a ser la rutilante estrella del **próximo producto Disney para los 16 bits**.

Siguiendo la **estela** de los **mejores**

El Pato Donald *tendrá las ideas muy claras en su nuevo juego. Mirará hacia arriba para fijarse en los mejores títulos de plataformas del momento y tomará nota de las claves que les han conducido al éxito. El resultado serán momentos de* **'Maui Mallard'** *como los que reproducimos aquí: se jugará las plumas haciendo* **'puenting'**, *como ya practicó en su día Earthworm Jim, o* **buceará entre puntiagudos peces globo** *rememorando las hazañas de Diddie y Dixie en 'DKC 2'. "Si ellos triunfaron", pensará Donald, "¿por qué no voy a hacerlo yo?"*







Bonus 'trabajosos'. *Las fases de bonus serán vuestra oportunidad para ganaros a pulso el password que os permita ir directamente al punto de la partida en el que os encontréis.*



De tal personaje, tal enemigo. *¿Os creíais que sólo vosotros podríais emplear la lucha ninja? De eso nada, vuestros rivales también sabrán pegarle duro a este estilo.*

La Ficha

- Disney/Nintendo
- Super Nintendo
- Plataformas
- 24 Megas
- Febrero-marzo



Jugándose las plumas. *El riesgo será un factor con el que Donald tendrá que acostumbrarse a vivir durante las ocho fases del juego. Sólo así podrá afrontar trances así.*

El asunto que el **Pato Donald** se traerá entre manos (o entre palmas) será el expediente 35, un informe confidencial cuyo encabezamiento reza: "el caso del Mojo perdido". Y es que cuando nuestro *patodetective* se disponga a comenzar sus vacaciones en una isla tropical se dará de bruces con **el robo del ídolo Shabuhm Shabuhm** y con una recompensa monetaria que nadie en sus cabales podría rechazar.

Ése será el punto de partida de **ocho fases de lo más movidas** en las que **Maui Donald** combinará las **plataformas con** los **disparos**, la **acción con** la **pericia**, **y los saltos de todo tipo con** la **técnica ninja** más depurada. Aquí se encierra la esencia de un juego que se mantendrá fiel al estilo inconfundible que Disney imprime a todo lo que hace, pero que **se dirigirá a un público más preparado** para estas lides que los tiernos infantes hacia los que se orientan títulos como 'Circus Mystery' o 'Pinocchio'. ¿Qué significa eso?

Pues que una vez que estéis dentro de **'Maui Mallard'** no podréis pararos a admirar el paisaje (por cierto, qué escenarios más exóticos!),

La verdadera **imagen** de **Donald...**

No os dejéis engañar. Tras esta **camisa de turista** *tan hortera y esa cara de no haber salido del estanque de su casa, se esconderá un 'patodetective' capaz de* **arriesgar su vida** *para resolver cualquier caso.*

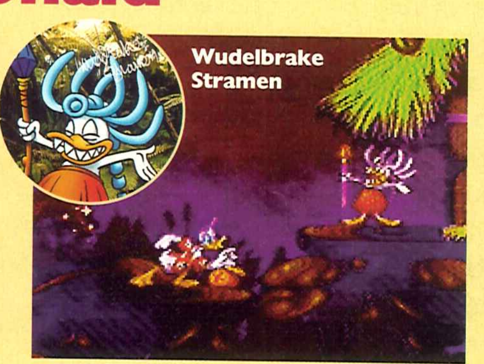




Un buen reparto al servicio del Pato Donald







Tras la fama del **Pato Donald** como protagonista del juego, se esconderá un amplio reparto de personajes estilo Disney que, aunque se dedicarán a complicarnos la vida, también se ganarán el derecho a tener un hueco en el escaparate de honor. Y son:

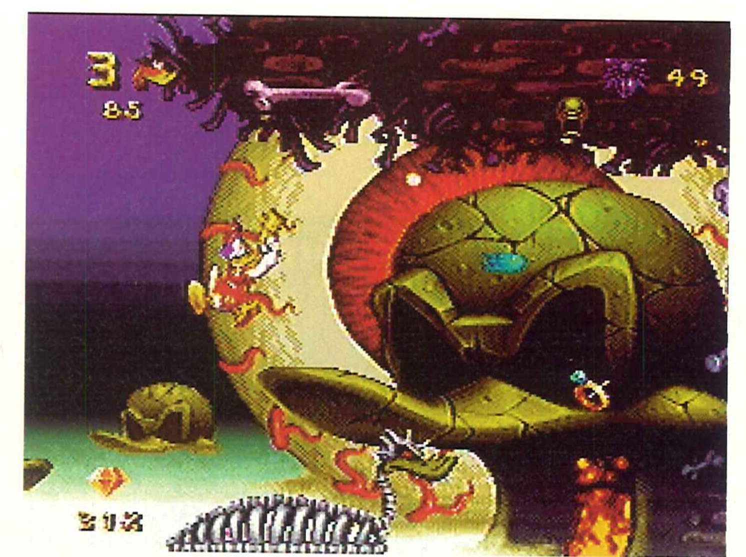




- **Mr. Mop Home Splut.** Un enemigo al que se le podrá aplicar perfectamente eso de que lleva fuego en el cuerpo.
- **Lutz.** ¿Qué tal un zombie con cara de pato?
- **Wudelbrake Stramen.** Un jefe de tribu cachondo, algo primitivo y sobre todo muy peligroso.
- **Barlow.** Hasta que le vimos creíamos que era imposible encender fuego bajo el agua.
- **The Bel.** El pirata 'Patopalo' en persona, con la misma cara de mala uva.
- **La rana.** Acordaos de ella siempre que os hablen de los besos con lengua.
- **Hernae.** Una belleza de ésas de rompe y rasga que ocupará un lugar especial en el corazón de Donald. Un personaje así no podía faltar.







Parajes turísticos. *Los escenarios del juego irán desde las selvas tropicales a lugares tan tétricos como el que tenéis a la izquierda.*



En clave de Disney. *Todos los personajes que desfilen ante vuestros ojos tendrán ese aspecto inconfundible que caracteriza a los productos de la fábrica de sueños.*







Hábil que es el pato. *Lo que veis aquí no es ninguna pose fotográfica, sino una de las habilidades del ninja Donald.*



Donald contra el volcán. *En esta fase, nuestro detective tendrá que apañárselas con la lava que no para de subir.*



Una de porcentajes. *Recoger el mayor número de diamantes (abajo a la izquierda) será la llave para los bonus.*

porque lo más probable será que de detrás de esa palmera tan frondosa salga un aborigen con cara de pocos amigos dispuesto a clavaros su lanza en el gaznate. Y significa también que **Donald** no será una hermanita de la caridad repartiendo sonrisas en los niveles por donde pase, sino que irá **provisto de una pistola de insectos Westchester de 1935** lista para ser usada cuando la situación se ponga peligrosa.

Una aventura a tope de acción, que podréis vivir en 8 fases cargadas hasta la bandera con el mejor estilo de la factoría Disney.

Además, todo buen detective siempre se guarda un as en la manga, y un profesional como **Donald** sabrá reservarse su **dominio** de las **técnicas ninja** para transformarse (siguiendo vuestras órdenes, claro) en un peligroso luchador en buena parte de los niveles.

Técnicamente, los **gráficos** tendrán un **colorido brillante**, con tonalidades de todo tipo, y estarán muy bien acabados. El juego gustará también por sus animaciones y enamorará por el aspecto de sus personajes. Al menos eso es lo que dice **Donald** cada vez que ve a cierta hechicera de la isla ("Amigo, las piernas le llegan al cuello", afirma con una luz especial en sus ojos).

Pero ésta es otra historia que pertenece a la clase de confidencias que los buenos detectives sólo hacen apoyados en la barra de un viejo bar mientras apuran hasta el fondo un vaso de ...



Un enemigo así de grande. *A las fases de 'Maui Mallard' no les faltará de nada: habrá unas cuantas plataformas, otras tantas peleas y hasta un jefe tan grande como éste.*





... habrá que ir a buscarla a Oriente

En los momentos de mayor peligro, vuestro plumífero personaje podrá ***transformarse*** *(siguiendo vuestras órdenes, por supuesto) en un* ***letal guerrero ninja*** *que usa su 'palo-que emplean-los ninjas' (sí, ya sabemos que aquí debería ir un nombre ¿pasa algo?) para deshacerse de sus rivales.*



Muy Donkey. *La de la montaña rusa es una fase divertidísima que, lástima, dura poquísimo.*

Pinocho y Pepito Grillo, ya hay 'Dream Team' para el 96

Pinocchio



Simpático el lobito. *Camina rápido y no te detengas en los quicios de las ventanas. Te puedes quedar planchado*



¡¡Uff, qué miedo!! *El laberinto es fácil de resolver, pero huye de las sombras porque dan azotes en el culete.*



El simón bailón. *Cada movimiento, un botón del mando. Imita a las bailarinas y saldrás airoso de esta prueba.*

El primer Disney del 96 que abandera Nintendo ya ha besado tierra española. Preconiza una **avalancha Disney** que, también **vía Nintendo**, nos dejará algunos 'Pocahontas' y millones de 'Toy Story', la próxima película que va a romper moldes. En **'Pinocchio'**, Disney ha concebido un cartucho **excepcional gráficamente, pero casi educativo a vista de jugabilidad**. Nos enternecerá la simpatía del muñeco de Geppetto, pero sólo los más *peques* podrán enfrentarse a un ritmo de juego simplón en el que, sin embargo, hay más de lo que parece.

Sus **fases** son **cortitas**, tiene muy **pocos enemigos** en pantalla, un **desarrollo lento y acción con cuenta gotas**. Algunos niveles son muy poco consistentes, ridículos. El de Pepito Grillo sin ir más lejos, aunque también podríamos considerarlo como un *stage* final; o el que nos atrapa en la corriente marina, o el del teatro de marionetas. *Ridículos* para un público adulto, pero **interesantes para *peques*** que empiezan a darle al videojuego, más incluso si el mundo Disney les entusiasma.

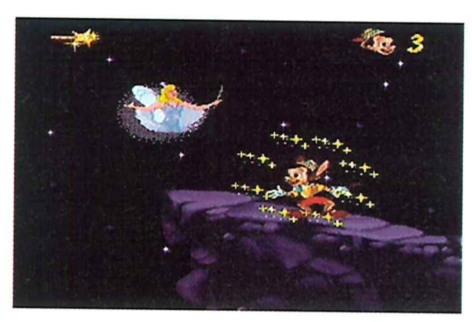
Pero, con todo, el juego esconde algunos ases en la manga. Si os concentráis en las pantallas, veréis **laberintos, fases de habilidad y hasta rompecabezas atractivos** y de un nivel algo más elevado que el del resto del juego. También destacan la exquisitez gráfica, los scrolles y la ambientación de la historia. Esa misma ***política*** de equilibrio se ha trasladado a sus niveles de dificultad. En el más fácil, os faltarán niveles, os parecerá todo más sencillo. En el normal o en el difícil, se os exigirá más (tampoco para romperse la cabeza). **'Pinocchio'** es, pues, para pequeñines, que necesitarán a sus papás para salir de algunos quebraderos.






¿Fase o enemigo final?

Pepito Grillo y las luciérnagas la emprenden a golpes a poco de empezar el juego. El enfrentamiento, no obstante, se hace **breve y quizá algo fácil**: vaya, que no tiene mucha miga. Es por eso que no nos ha quedado claro si es que estamos ante una nueva fase, o es que resulta que el enemigo final es así de simplón.



Poco enemigos. *Seguro que no suma más de cinco la cifra de enemigos que aparece en cada fase. Aquí tenéis uno. Fijaos bien, quedan pocos.*



En el estómago de la ballena. *El objetivo: recoger maderos para provocar un incendio y encontrar el candil...*

eStá En acCióN

• *Los gráficos, la historia y el personaje.*



Un globo... *Al fondo un parque de atracciones, en acción sólo tendrás que saltar de globo en globo esquivando a los niños malos.Tiran piedras, y eso duele...*

Te va dando vida. *Tras completar cada nivel, una bella hada se encargará de ir haciéndote más humano.*

nO eStá En acCióN

• *¿Demasiado facilón? Al final cortito y algo sosete.*



Boca abajo. *Podrá respirar, pero mucho nos tememos que Pinocho tendrá que caminar de esta guisa en la fase de agua.*

Nintendo-Disney
Disney Int.-Virgin

Megas: 24 Vidas: 3
Continuaciones: 4
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:
Es un arcade (aunque lo de la acción...) que juega a mitad de camino con plataformas y laberintos, y que, a veces, pone a prueba reflejos y memoria.

• Desarrollo:
Auténtica historia 'made in' Disney. Si has visto el filme o te has leído el libro, ya sabes lo que te espera. Y todo, resumidito en nueve niveles la mar de majos.

• Tecnología:
Disney ha invertido 24 megas en colores, en triples planos de scroll, en definición gráfica, en sonido... y en revivir a Pinocho, claro.

• Duración:
Escasa. Abstenerse jugadores de pro: os durará un suspiro. A los chavalines, les costará un pelín más, pero seguro que pueden tomárselo con paciencia.

• Gráficos
La ambientación es magnífica, los escenarios rezuman color y nitidez, la reproducción coloreada de Pinocho es genial.



• Sonido
Se nota que es de Disney. Muy a lo 'clásico animado de ayer y hoy', con efectos abundantes y acordes suaves y rítmicos.



• Movimientos
Lo de animar figuras en pantalla no tiene truco para Disney. La de Pinocho es suave, bien hecha, aunque difícil de controlar.



• Jugabilidad
Demasiado fácil. Pocos enemigos, muchas continuaciones, fases cortas y precisas. Bueno, todo depende de quien juegue.



• Entretenimiento
Encantará a los más jóvenes y a sus papás. Os parecerá lento y algo aburrido a los que tengáis experiencia en esto de jugar.



• Opinión Por **Juan Carlos García**

'Pinocchio' es un producto orientado a los más pequeños de la casa, y a sus papás también. No sólo hila una **historia conmovedora**, muy navideña, con magia y experiencia, sino que además presenta un muñeco encantador, lleno de vida, embrujado.
Ha sido al transformar eso a **juego** cuando el título ha caído del lado de **los más chicos**. Las fases son breves, poco consistentes. Las pruebas, los rompecabezas se hacen cortitos, aunque amenos. La jugabilidad -es **muy fácil alcanzar el final**-, llama a gritos a un chavalín a controlar el pad. Vaya, que desde el punto de vista adulto la cosa baja muchos enteros, pero claro, si eres un chavalín seguro que te encanta el juego.

• Recomendación

75

Sólo para los más chicos de la casa, padres incluidos. En definitiva, todo un juego para compartir.

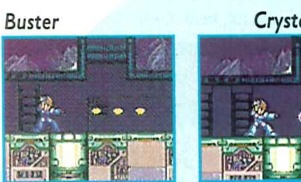
•Alternativas
Dos clásicos de Disney: **'Aladino'** y **'El Rey León'**, aunque son mucho más complicados.

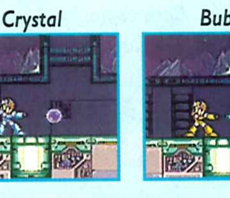


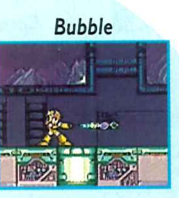
Pues sí, el azul se vuelve a poner de moda

MegaMan X2

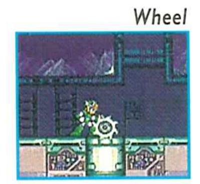
Los juguetes de MegaMan


Buster


Crystal

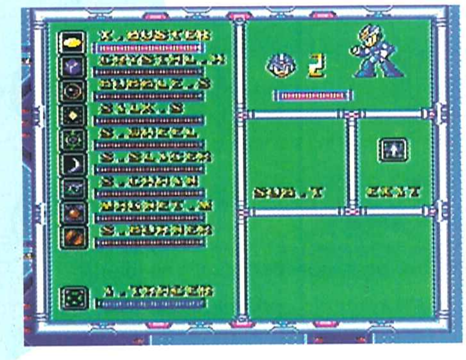

Bubble


Silx

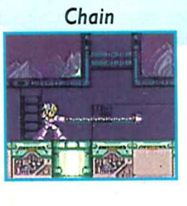

Wheel

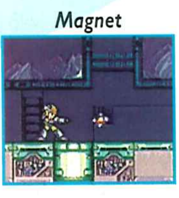
Debe haber pocos **enemigos de final de fase** tan **generosos** como los que se cruzan con **MegaMan** en cada aventura.

Pese a que siempre oponen cierta resistencia, al final terminan 'palmándola' y **regalándole** al héroe azul **un nuevo arma** para su colección. De esta manera, pasito a pasito, enemigo a enemigo, **MegaMan** termina reuniendo **un arsenal tan completo** que prácticamente le hace invencible.

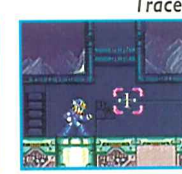



Slicer


Chain


Magnet


Burner


Tracer

Después de haber compartido tantas aventuras con él, parece que ya nada nos puede sorprender de **MegaMan**. Pero pese a llegar con unos mesecillos de retraso, este **'X2'** nos viene con algún que otro detalle prometedor: estamos ante su segundo juego de Super, lo cual debe suponer mejoras gráficas y sonoras. Además, el cartucho incorpora el **chip C4** de **Capcom** que, dicen, potencia el realismo y los efectos tridimensionales.

Como introducción a un juego, esto suena muy bien, pero es que muchas veces, al final, tanta promesa se queda en nada. No decimos que **'MegaMan X2'** sea un juego gráficamente flojo, pero **de ahí a venirnos presumiendo de chip media un abismo**. Luego está el tema de **la acción**, en la que el héroe azul es **más inmovilista que el Soviet Supremo en tiempos de la URSS**: mantiene el esquema típico de todos sus juegos.

Tras un nivel de contacto, hay **ocho fases** con el inevitable guardián que os da un nuevo poder al ser derrotado. Después, una nueva fase en la que habita **Sigma**, el jefe final. Entre medias, y en plan novedoso, **un par de vehículos** para el protagonista más la presencia de **Zero** y algún que otro personaje invitado escondidos por el mapeado. Así, la aventura resulta atractiva, variada y bastante jugable si la juzgáis por primera vez, pero sólo es una más si ya conocíais títulos de **MegaMan**.

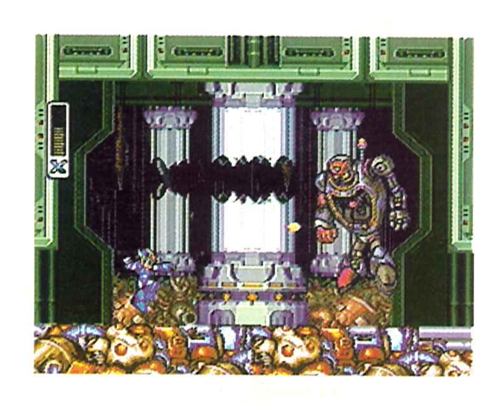


El héroe ya no va andando

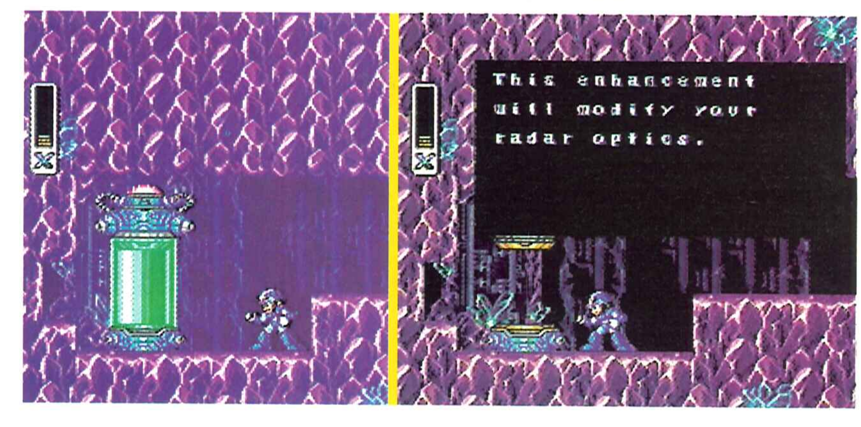
MegaMan se está adaptando a los nuevos tiempos y ha decidido que ya es hora de montar en algún que otro vehículo para poder descansar de tanta carrera.

Este traje de combate tan coqueto le ayuda a atravesar un par de niveles dando mandobles con sus poderosos brazos, mientras que **la moto** le hace compañía en una sola ocasión. Eso sí, irá a toda velocidad.





Secretos en el escenario. *La investigación del mapeado es otra de las tareas a las que se tiene que dedicar MegaMan. Quién sabe, siempre hay cápsulas como ésta que esconden nuevos y útiles poderes.*



eStá En acCioN

- La variada lista de enemigos y escenarios.
- El brillo y el colorido de alguno de ellos.



El esquema de toda la vida. *Elegir nivel es una de las características que distinguen a todos los juegos de MegaMan.*



¿Duros? Es todo rutina. *Los guardianes de fase impresionan un poco, pero el truco está en aprenderse sus rutinas.*

No está En acCióN

- Que nos vendan 'la moto' del chip C4.
- Que Capcom no le eche más imaginación a la serie.

CAPCOM
Capcom

Megas: 12 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

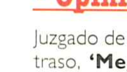
• Tipo de Juego:
Aunque lo de 'X2' suene a quiniela, dentro se esconde un juego que mezcla acción y plataformas. O lo que es lo mismo, un nuevo cartucho de MegaMan.

• Desarrollo:
Un primer nivel introductorio, el cuerpo principal con ocho fases no lineales (se pueden elegir) y un último para el enfrentamiento final con Sigma.

• Tecnología:
Lo normal sería hablar en este apartado del chip C4, pero la verdad es que en el juego no hemos encontrado nada que justifique su presencia.

• Duración:
Ya conocemos la dificultad de los juegos de MegaMan, pero nada es imposible con los passwords y un poco de atención a las rutinas de los enemigos.

• Gráficos
Resultan nítidos y brillantes. Prima la variedad, tanto en escenarios como en enemigos. Una calidad que se agradece.



85

• Sonido
Las músicas elegidas son apropiadas para la ocasión, pero quedan ahogadas por la constante batería de efectos.

80

• Movimientos
Aunque se desenvuelva con soltura, hay que reconocer que MegaMan no es un tipo con demasiados recursos.

82

• Jugabilidad
Nos encontramos con un buen control, que es lo mejor para afrontar un reto difícil y con secretos como éste.


84

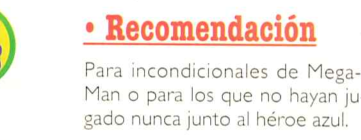
• Entretenimiento
Después de tanto MegaMan, no podemos evitar tener aquella sensación de "Yo esto ya lo he visto antes".


80

• Opinión Por **Javier Abad**

Juzgado de forma independiente, y asumiendo su retraso, **'MegaMan X2'** es un **buen cartucho**. A nivel gráfico, pese a la presencia 'fantasmal' del chip C4, muestra **escenarios nítidos y brillantes**. Además, es **jugable** y hasta variado si nos apuráis.
Sin embargo, es imposible no echar la vista atrás y fijarnos en sus antecesores, tan numerosos como parecidos. Entonces, **nos lamentamos** de que **Capcom** siga **desaprovechando** oportunidades para **hacer una renovación** a fondo en las aventuras de un héroe tan popular como éste.
Esperemos que el 'X3' que está ya a la vuelta de la esquina, al menos fuera de España, sea capaz de hacerlo.

• Recomendación
Para incondicionales de MegaMan o para los que no hayan jugado nunca junto al héroe azul.

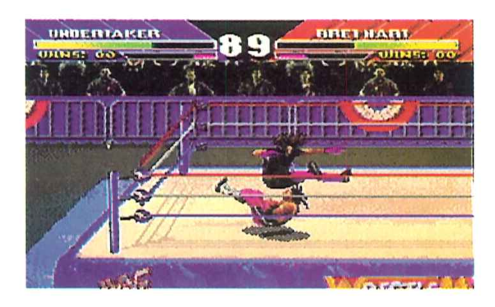

83

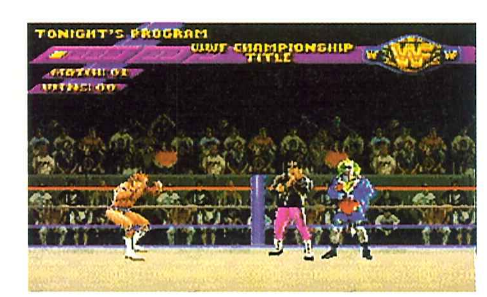
•Alternativas
'Hagane', **'Castlevania X'** y la larga **lista de MegaManes** que pueblan las consolas Nintendo.

Si no duele, es que no juegas



Dos contra uno. *La lucha libre es un deporte sin reglas. Sólo así se comprende que haya combates tan desiguales.*







Espectáculo total. *El realismo de algunos movimientos ha sabido captar toda la espectacularidad del 'catch'.*



Recupérate rápido. *Este medidor marca vuestra recuperación, y sube pulsando rápidamente los botones del pad.*



Wrestlemania
The arcade game

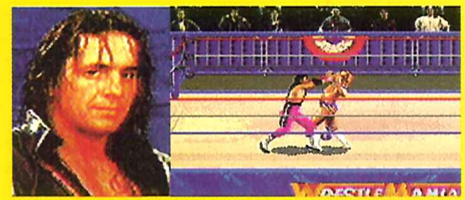
La **lucha libre americana** viene a ser el equivalente yanqui a nuestro **bombero torero** en cuanto a seriedad; eso sí, acompañada de unas campañas de marketing que abarcan desde muñecos hasta videojuegos, que emulan las hazañas de sus forzudos y *elegantes* protagonistas. El último de ellos,**'Wrestlemania. The Arcade Game'**, tiene su origen en **una recreativa de Midway** que **Acclaim** se ha encargado de traer a la **Super**. Como viene siendo costumbre.

Su principal atractivo es que permite a los aficionados al *catch* controlar a sus ídolos gracias a las inevitables digitalizaciones que tanto le gusta a Acclaim emplear en sus últimas producciones. Paradójicamente, de ahí le viene al juego uno de sus principales defectos, pues parece que **los 32 megas de memoria se han ido en técnicas de digitalización** y no han dejado espacio más que para **seis personajes**. Ahora la inevitable pregunta es: ¿Qué es lo que tenemos entonces?

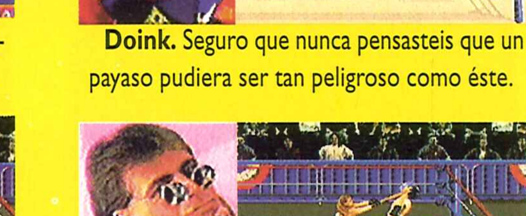
Pues un plantel de luchadores corto, pero bien avenido, capaz de realizar una **gama de golpes variadilla** y bastante bien resuelta en las **animaciones**. La ejecución es similar a la de cualquier juego de **lucha uno contra uno**, e incluso se han incluido los **combos** como factor a tener en cuenta, pero la diferencia es que aquí es posible **moverse con autonomía en todo el espacio del ring (e incluso fuera de él)** gracias a la perspectiva utilizada.

Además de presentar los modos de juego clásicos (**dos torneos para un jugador y un modo versus** en el que los dos jugadores pueden enfrentarse o cooperar entre sí), los programadores se han sacado de la manga **combates de dos contra uno, tres contra uno e incluso todos contra uno** (el *Royal Rumble* final) como forma de hacer que la cosa quede un poco más larga. Sin embargo, seguimos pensando que la solución ideal hubiera sido **estirarse y contratar algún que otro luchador más**.

Seis personajes en busca de acción... y dolor



Bret *Hit Man* Hart. Muchos de sus ataques van dirigidos a dañar el rostro del rival.



Doink. Seguro que nunca pensasteis que un payaso pudiera ser tan peligroso como éste.



Lex Luger. Va de héroe americano por la vida, pero sus enemigos no opinan lo mismo.



Razor Ramón. Un luchador macarra que se encarga de ponerle el toque latino al juego.

Slam Michaels. Tras esas gafitas de niño bueno, se esconde un deportista muy ágil.



Undertaker. Es alto como un rascacielos y frío como el hielo. Jamás le veréis sonreír.



A ganar dos. El combate se lo lleva el que gane dos asaltos. Por cierto, la segunda barra sirve para hacer combos.

nO eStá En acCióN

- Que luciendo un total de 32 megas sólo haya habido espacio en el juego para seis personajes.

eStá En acCióN

- Los luchadores son los de verdad.
- Las animaciones que acompañan a algunos golpes.

Así te partes-parten la cara





A la izquierda, podéis ver las opciones de juego para **dos luchadores** (enfrentarse entre sí o formar equipo contra el resto de jugadores). Los dos torneos **individuales** (a la derecha) se diferencian por el número de luchadores que intervienen en los combates.

ACCLAIM
Sculptured Software

Megas: 32 Vidas: 1
Continuaciones: Infinitas
Niveles de Dificultad: 5

• Tipo de Juego:
Un juego de lucha libre protagonizado por los personajes reales. Y además aquí se hacen daño de verdad, no como los de la televisión.

• Desarrollo:
En plan solitario podéis participar en dos torneos distintos. En plan de dos, podéis unir vuestras fuerzas contra otros rivales o luchar uno contra el otro.

• Tecnología:
Siendo un juego de Acclaim, es habitual hablar de digitalizaciones en este apartado. Conviene recordar los comentarios del locutor durante los combates.

• Duración:
No es que la duración de los torneos sea muy larga, pero los cinco niveles de dificultad al menos contribuyen a hacer que el juego tenga más profundidad.

• Gráficos — 82
Los personajes dan el pego, aunque hemos visto digitalizaciones mejores. En todo caso, por encima de la media.

• Sonido — 83
Musiquillas alusivas a la personalidad de cada luchador y total protagonismo del locutor en los combates.

• Movimientos — 85



Las animaciones son bastante realistas, pero les falta mayor espectacularidad. Justamente el 'quid' de este ¿deporte?

• Jugabilidad — 72
Seis luchadores es una cifra ridícula por mucho que se dejen controlar con facilidad. Nos sabe realmente a poco.

• Entretenimiento — 70



Un juego sin personalidad, pelín anodino y poco original, al que le pierde la falta total de gancho.

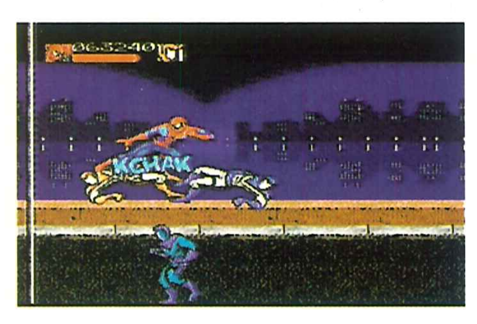
• Opinión

Por **Javier Abad**

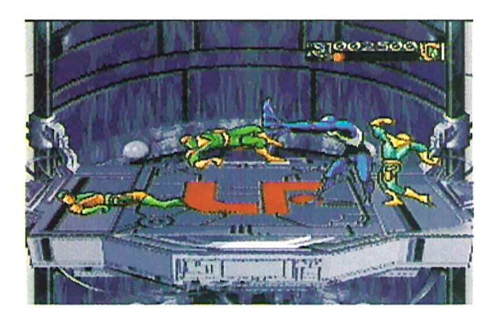
La **agridulce experiencia** que supone jugar a **'Wrestlemania'** tiene una fácil explicación. Y es que se tiene la impresión de estar ante un cartucho programado con la idea de que, dado el **tirón** que tiene la **lucha libre** entre cierto tipo de público, basta con ofrecer algunos luchadores reales digitalizados para que el producto venda por sí mismo.
Menos mal que estamos nosotros para que no caigáis ante semejante cebo y para la cifra de seis personajes que icnluye el cartucho **condiciona** totalmente **su jugabilidad**. Una pena, porque los movimientos son bastante realistas y porque **32 megas** dan para **pedir algo más**.
Ésa es nuestra queja.

• Recomendación — 73
Para los que jamás se perdían el programa de 'catch' de Héctor del Mar. ¿Os acordáis?

•Alternativas
Hay dos muy claras: **'Saturday Night SlamMasters'** y **'WWF Rage in the Cage'**.



¡Ay, crash, bam! *La mayoría de los golpes se acompaña de una onomatopeya que queda muy cómic.*



Haz un 'Kit-kat'. *La tónica general es que no se respira, no hay momento en este juego para la pausa.*



No todo es golpear... *La fase del bosque comparte puñetazos con un laberinto en el que a lo mejor os perdéis.*

Huele a tortas en los morros de la Marvel

Separation Anxiety

Puñetazos en 'La Patrulla X', redoble de golpes en 'Maximum Carnage' y triple mortal al estilo ***beat´em up*** en un **'Separation Anxiety'** que huele a conocido. **Acclaim** está tratando de sacarle todo el oro a **Spiderman**, y el hombre araña va poco a poco quedándose sin cartera.

De hecho, en esta *ansiedad de separación* da toda la impresión de que se empieza a tocar techo. ¿Para cuándo un Spiderman renderizado, saltando de tela en tela? Desde el planteamiento a la cantidad de héroes en liza, uno se queda con la idea de que **todo está visto... para sentencia**. Y que por mucho que incidamos sobre el tema de la jugabilidad, que sí que es interesante, el resto no destaca precisamente por su orginalidad.

En **'Separation Anxiety'**, **Spiderman y Venom** (Veneno, han publicado por ahí) deben **salvar** de nuevo a **la humanidad** de las garras de otro experimento **de Carnage**. Le han extirpado a Venom cinco semillas de su organismo para implantarlas en otros tantos soldados locos. Y antes de que se organice la marimorena, los *marvelianos* deben recorrer al menos **13 enormes fases, subdividas en stages,** en **su mayoría de scroll horizontal** para cargarse todo lo que quede por delante. Para abreviar: soldados de la Fundación de la Vida, robots, *simbiotes*, tíos vestidos de *mototraje* y otros monstruos inmundos con nombre y hasta historia propios (léanse las instrucciones).

Entre las gracias de tanto golpe, pues por un lado los **movimientos**, **sencillos de ejecutar** (menos mal), de los protagonistas: puñetazos a estribor, lazos de araña, portentosos escudos, remolino en el aire y algún *power hit* tan destacable como aleatorio. Y por otro, la presencia de **4 misteriosos luchadores** que borran la pantalla de enemigos siempre que se posea el ítem adecuado: **Capitán América, Ghostrider, Hawkeye y Dare Devil**.

Podéis proponerle la salvación de la Tierra a un amiguete. Será más confortable y sobre todo os dará más moral. Siempre aguantan mejor los golpes dos que uno, y además os podéis mirar a la cara cuando la cosa se pase de aburrida. Y reiros.



Al final todos golpean juntos y, a ser posible, de la mano



Fase final. Todo un reto. Uno cree que ya lo ha visto todo cuando, de repente, la vista se le nubla, las manos le tiemblan. ¿Todos, otra vez? Lo que faltaba. El **tropel de enemigos** que ya ha caído antes bajo tus puños resucita, y con una mala leche que para qué te vamos a contar. No hay receta posible. Hay que volver a las andadas. Bueno, **a lo mejor con este password... MRRYPN...**

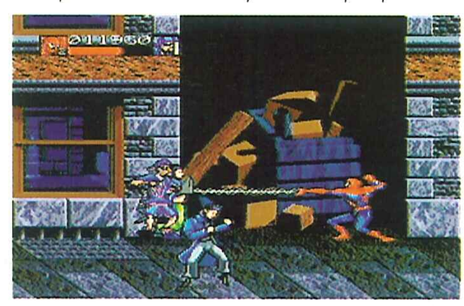




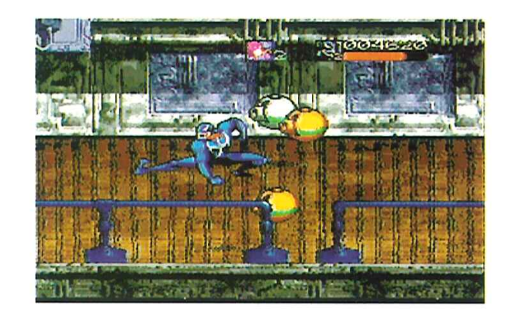
Ya te ayudo yo. *Algunos enemigos dejan caer unas cápsulas que encierran un gran poder. Actívalas con el botón L y un súper héroe acudirá en tu ayuda en cualquier pantalla.*

Acclaim se ha decantado por lo más fácil. Fórmula Marvel, cómic a todo trapo y golpes y pelea. ¿Lo de siempre?





Una tela atractiva. *Uno de los movimientos arácnidos de Spiderman consiste en atraer hacia sus puños a cualquier guerrero para, en parado, propinarle una buena paliza.*



eStá En acCióN

- *Es un juego largo, complicado desde el principio y ¡de súper héroes!*

nO eStá En acCióN

- *El asombroso parecido con otro de la saga, 'Maximum Carnage'.*

ACCLAIM
Software Creations

Megas: 24 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
De los de golpear. No queremos volver a utilizar el término inglés, así que lo dejaremos en eso: golpear, avanzar, golpear; tú solo o en compañía de otro.

• Desarrollo:
10 % de estrategia, 90 % de habilidad. Trece grandes niveles, desplazamiento horizontal en su mayoría y un bonito pero breve laberinto (el bosque).

• Tecnología:
Ni en el diseño de los sprites, ni en los movimientos, ni en los escenarios, ni siquiera en las melodías. No importa, nadie la va a echar de menos.

• Duración:
Duro desde el principio; no veáis cómo crecen los enemigos. En modo simultáneo la faena está más repartida, pero no 'chupada'. No hay continuaciones.

• Gráficos — 68
Limpios y correctos. Algo 'talluditos' los sprites protagonistas y bastante sosetes los fondos, pero estética cómic en definitiva.

• Sonido — 60
Animada la melodía inicial, con ritmos eléctricos y alguna voz que otra. Y sin perturbaciones durante el juego.

• Movimientos — 65
La espectacularidad no es su fuerte. Digamos que son variados y , algunos, originales. De andares y carreras, en lo habitual.

• Jugabilidad — 70
El punto justo de dificultad (no hay niveles para elegir), adecuada respuesta al mando y unos movimientos muy facilitos.

• Entretenimiento — 69
No es original, pero al menos divierte. El quid está en que no cabe la pausa, en que al final se te van los dedos.

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Una historia que bebe de lo último de la **Marvel** y ese punto de **cómic** que siempre tiene fans son los dos argumentos que Acclaim debe 'vender' al público. Digo debe, porque si dirige los tiros hacia otra parte, la tortilla puede darse la vuelta.
Este cartucho **carece de originalidad**, redunda en el 'beat´em up' más normalito, y además es **clavado a 'Maximum Carnage'**, la penúltima actuación de Spiderman. Sé que la pelea jamás pasará de moda. Pero entiendo que los desarrolladores deben **modernizar sus productos**. En este juego, ni el 'crash', 'boom', 'shaka', las onomatopeyas de los golpes, atraen. **En Acclaim deben cambiar de cinta**, sin duda.

• Recomendación — 60
Sólo para fans de Spiderman, coleccionistas y, como el whisky, gente sin complejos.

•Alternativas
Una obvia, **'Maximum Carnage'**, **'Batman Forever'** y **'Spiderman & the Uncanny X-Men'**.

Es un guarro, es un grosero, ¡¡es un súper héroe!!

Boogerman



Boogerman vs 'El Mosca'. *Este abominable ser es uno de los jefes de final de fase a los que se enfrenta el héroe.*

Un tipo que basa su poder en la contundencia de sus **mocos**, el alcance de sus **escupitajos** y la fuerza de sus **pedos** y **eructos** es más digno de ser denunciado por incumplir la Convención de Ginebra en lo que se refiere a las armas químicas, que de ser considerado un súper héroe a la altura de Superman, Spiderman y compañía.

Sin embargo, ahí le tenéis, protagonizando **el juego más guarro e irreverente que ha pasado por nuestras manos** desde que comenzamos con lo de la **Super**. Se llama **'Boogerman'**, es de **Interplay** y él solito debe resolver el entuerto provocado por la **desaparición de un artefacto que transporta la basura a otra dimensión** (la dimensión X-Cremento), a través de **cinco fases** que responden a nombres tan edificantes como **Las Ciénagas Flatulentas, La Ciudad Mocuna o El Palacio del Pus**. ¿Que cómo lo hará? Baste deciros que su catálogo de armas incluye pedos, eructos, escupitajos y mocos, todos ellos con pelos y señales (acústicas, no olorosas), así que imaginaos cómo va a transcurrir el juego.

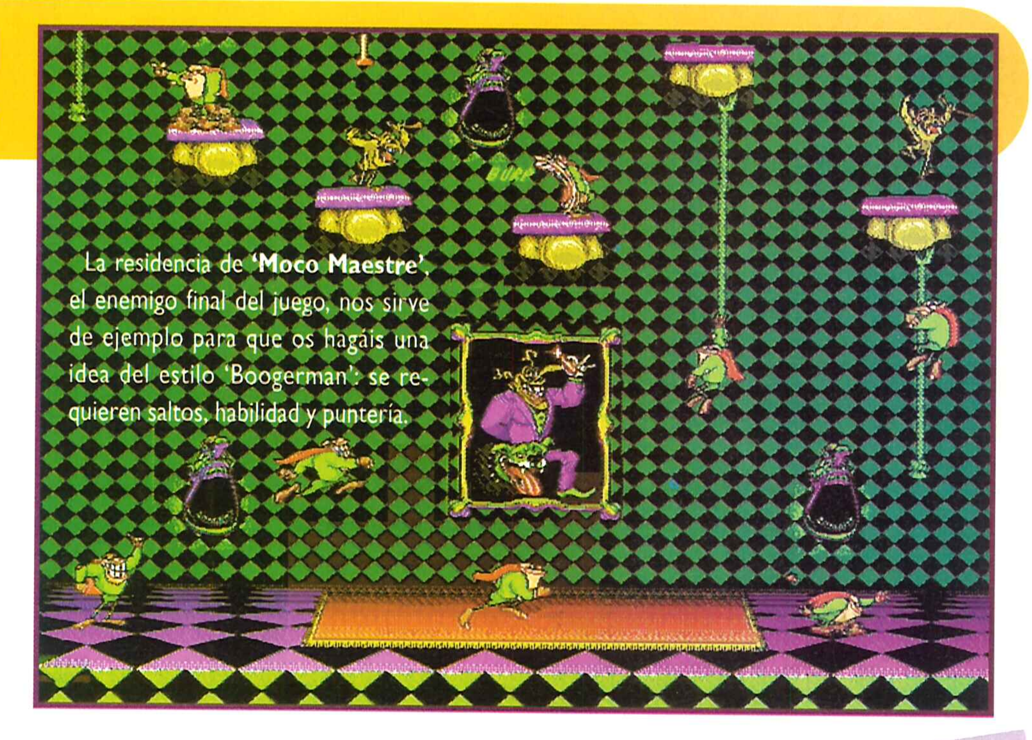
Salvando estas peculiaridades, **'Boogerman'** es un cartucho de **plataformas** apañadito que podría inscribirse en la línea de los dos 'Earthworm Jim'. Le diferencian unos gráficos con buenas animaciones y detalles graciosos, pero escasamente variados (**cada fase tiene cuatro niveles y todos repiten escenario**), y una jugabilidad en entredicho por la **escasa dificultad** y por **la reiteración de enemigos y situaciones**. En cualquier caso, 'Boogerman' puede ser una buena oportunidad para que os echéis unas **cuantas risas.**

En las cloacas. *En todas las fases, es posible bajar a las alcantarillas en busca de desatascadores extras.*

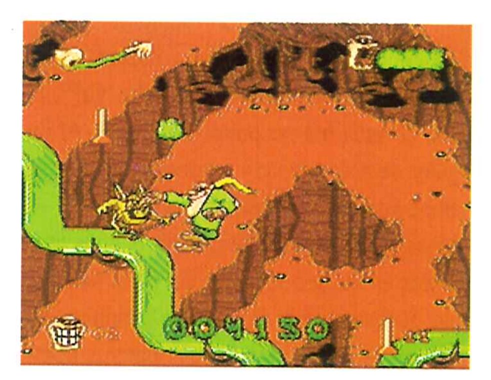


¡Salud compañero! *Eructos aparte, echad un vistazo a los contadores de 'munición' que aparecen en pantalla.*

Bienvenidos al Palacio del Pus



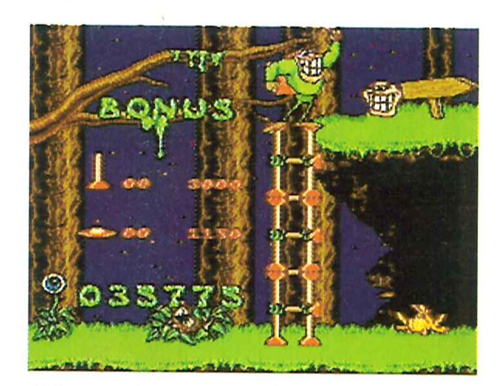
La residencia de **'Moco Maestre'**, el enemigo final del juego, nos sirve de ejemplo para que os hagáis una idea del estilo 'Boogerman': se requieren saltos, habilidad y puntería.



Un laberinto de tripas. *Tenéis que investigar bien todos los escenarios porque siempre esconden algún lugar secreto.*

eStá En acCióN

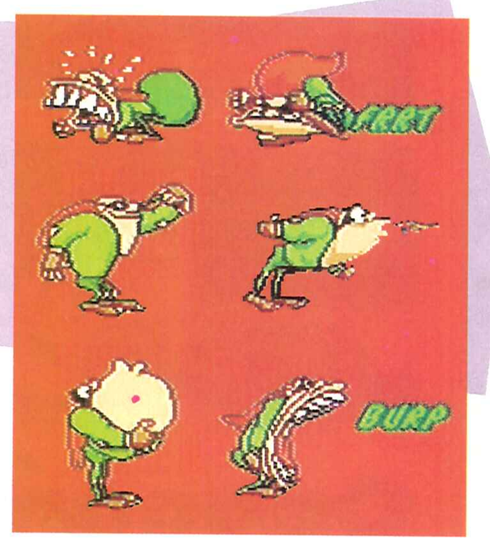
• Lo que puedes reírte con las demostraciones de fuerza de Boogerman.



Colecciona desatascadores. *Uno de los objetivos es reunir desatascadores para ganar vidas extras al final de la fase.*

Buen provecho, Boogie

Con ustedes, **Boogerman** en plena exhibición de su poderío. Aunque suene mal (y no va con segundas), hay que reconocer que la **gama de ataques** de nuestro súper héroe es de lo más variado: incluye pedos, eructos, mocos, etc.



nO eStá En acCióN

• Que la jugabilidad sea tan baja y no haya más variedad entre fases.

INTERPLAY
Interplay

Megas: 24 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
Aunque intente disimularlo tras todo tipo de exabruptos corporales, Boogerman no puede ocultar que el suyo es un juego de plataformas normalito.

• Desarrollo:
La aventura se compone de seis fases lineales, divididas en cuatro niveles cada una y con un jefe final aguardando vuestra llegada.

• Tecnología:
Como queremos pensar que los efectos sonoros no han sido tomados de la realidad, nos queda poco de qué hablar en este apartado.

• Duración:
No dura demasiado. Las situaciones son fáciles de resolver, hay passwords que aseguran el avance y, además, no se puede subir el nivel de dificultad.

• Gráficos — 66
Lo tenemos bastante claro y nos quedamos con las animaciones. El resto no peca de simple y reiterativo.

• Sonido — 80
Los efectos son todo lo realistas que os podáis imaginar (pedos, eructos, etc.). ¿Tenéis con qué compararlos?

• Movimientos — 74
Ponerse de espaldas para atacar con un pedo puede ser muy gracioso, pero resulta bastante lento y, a veces, mortal.

• Jugabilidad

Objetivamente debemos deciros que el control es correcto, pero la mecánica de juego se hace tremendamente lineal.

• Entretenimiento

Las risas duran cinco minutos. Entre todo lo demás que ofrece el juego, no hay nada que no hayáis visto ya.

• Opinión Por **Javier Abad**

Los programadores de **'Boogerman'** han optado por atraer compradores gracias a **las risas** que provocan las **poco higiénicas características del protagonista**. La apuesta, pese a rozar lo desagradable para algunos, es buena y rompedora.
Sin embargo, en su afán por hacernos reír en cada momento, se han olvidado de hacer que la aventura resulte más variada de lo que finalmente es, porque a la postre **todo se queda en situaciones lineales, facilonas y repetidas** hasta la saciedad. La **escasa variedad de los escenarios** tampoco contribuye a mejorar el nivel, así que nos quedamos con las buenas animaciones y **el descaro del personaje**.

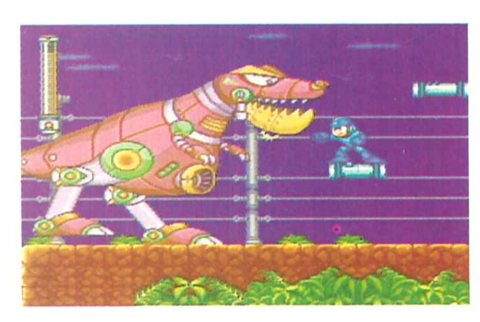
• Recomendación

Para gente que no le hace ascos a nada y principiantes con ganas de 'cachondeo'.

•Alternativas
Las dos entregas de **'Earthworm Jim'**, que también intentan ganarse a la gente gracias al humor.

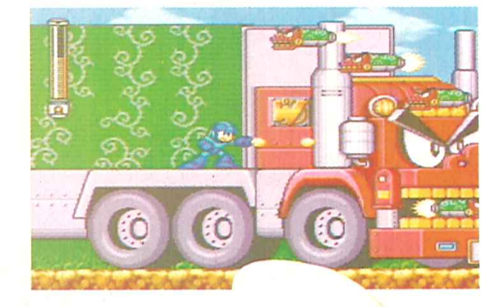
Capcom busca en la chistera... ¡Y sale otro MegaMan!

MegaMan 7



Continuación de la serie N.E.S. *'MegaMan 7' debe su nombre a que ha sido concebido como continuación de la serie de 8 bits. Incluso los gráficos son bastante similares.*





'MegaMan 7' ya está listo para salir en España, y ante un hecho así uno no puede dejar de pensar en lo que debe ser el funcionamiento interno de **Capcom**.

Imaginaos: **reunión** de los hombres importantes de la compañía para decidir qué nuevo juego programar. **Todos se rompen la cabeza** en torno a una enorme y reluciente mesa redonda hasta que al poseedor de una mente brillante, de un cráneo, en definitiva, privilegiado, se le enciende la bombillita y exclama: **"¡Ya lo tengo! Haremos un juego protagonizado por un humanoide azul"**.

La alegría y el alboroto se desencadenan entonces entre el resto de asistentes a la reunión y **las ideas brotan en torrente**: "¡Y en cada fase habitará un enemigo al que tendrá que derrotar para enfrentarse con el jefe final del juego!", exclama uno. "¡Y se podrá elegir el orden de los niveles!", añade otro. "¡Sí, y nuestro héroe irá adquiriendo nuevas armas a medida que avance!", remata un tercero.

Sin embargo, nuestro feliz grupo no repara en el hecho de que uno de ellos permanece en silencio, con un rictus de seriedad en su rostro, sin ni siquiera una media sonrisa, hasta que llega un momento en que no puede más y se decide a hablar: **"Pero...¿esto no lo habíamos hecho ya?"**. El jarro de agua fría no puede ser mayor. Al fin alguien se envalentona y reconoce: "Es cierto, hemos pensado un nuevo MegaMan".

Unos segundos de incertidumbre, unos momentos en los que se puede cortar el silencio, sólo quebrados por la decisión definitiva del que parece ser el cabecilla de nuestros hombres: "No importa, que no cunda el pánico compañeros, **le llamaremos 'MegaMan 7'**". Inmediatamente, de nuevo estalla la emoción en el grupo, que se disuelve hasta la próxima ocasión en que haya que reunirse para dirimir el futuro de la compañía.

Meses más tarde, a miles de kilómetros de distancia de allí, **un modesto y honesto redactor** se desespera **sin saber ciertamente qué escribir**. Hace unos días que ha comentado 'MegaMan X2' y ahora su director ha dejado sobre su mesa un nuevo cartucho: se llama 'MegaMan 7', y su protagonista es un humanoide azul... **(Continuará)**.

Ésta es la esencia del héroe

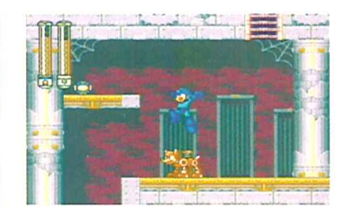
¿Amigo o enemigo? *Todos los juegos de MegaMan repiten ciertos rasgos que les hacen inconfundibles. Uno de ellos es la aparición esporádica de personajes como Bass (derecha). En principio viene a ayudaros, pero las cosas no siempre son lo que parecen.*





¡Más madera, es la guerra! *Nuestro héroe no tiene muchos recursos de ataque al comenzar la partida. Sin embargo, a medida que acaba con los jefes de fase va acumulando nuevos poderes hasta terminar convertido en una armería andante.*

El bueno... *El Dr. Light es el científico que creó a MegaMan y siempre colabora con el guerrero azul en la lucha.*



...el perro... *Dicen que el perro es el mejor amigo del humanoide, y R. Coil lo demuestra ayudándole en sus saltos.*



...y el malo. *El Dr. Wily es uno de los malvados más clásicos y más condenadamente insistentes de los videojuegos.*



Máxima rivalidad. *Los enemigos finales de MegaMan nacen (son cuatro al comienzo del juego), se reproducen (si acabáis con los cuatro primeros aparecen otros tantos) y mueren (siempre que estudiéis bien sus rutinas de ataque).*

eStá En acCióN

• Que todavía haya tantos seguidores de un héroe tan repetitivo.



La segunda barra no es libre. *La segunda barra de energía que aparece en esta pantalla corresponde a la munición de una de las armas que MegaMan recoge durante la aventura.*

nO eStá En acCióN

• Que Capcom no ponga un anuncio que diga: "Se busca gente con nuevas ideas".



¡Taxi, siga a ese enemigo! *MegaMan no duda en aprovechar cualquier vehículo que encuentre para perseguir a sus rivales. En esta ocasión, además le sirve para evitar los pinchos del suelo.*

CAPCOM
Capcom

Megas: 16 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
MegaMan es el rey del género que mezcla plataformas y acción. Y aunque la receta original no sea suya, sin duda es uno de los que más la han difundido.

• Desarrollo:
Fase introductoria que lleva a otra con 4 niveles a elegir, correspondientes a 4 enemigos. Si vencéis, hay otros 4 y queda la fase final: el castillo del Dr. Wily.

• Tecnología:
Aunque en la caja se jactan de que ésta es la primera aventura de MegaMan con 16 megas, el nivel técnico no hace honor a semejante afirmación.

• Duración:
Siempre decimos lo mismo, pero es que es cierto: los juegos del mega héroe son difíciles y largos, así que por duración que no quede.

• Gráficos



Han llevado eso de la continuación de la serie de N.E.S. hasta sus últimas consecuencias. Ya lo comprobaréis.

• Sonido



Melodías dentro de la media y efectos variados. En definitiva, ni más ni menos lo que cabe esperarse de un juego así.

• Movimientos 76

MegaMan ha dejado para la serie X algunas habilidades muy personales, como la de trepar por las paredes.

• Jugabilidad 84

Ahí van tres puntos dignos de destacar: buen control, larga duración y nivel de dificultad bastante alto.

• Entretenimiento 72

Bajísimo por su escasa originalidad. Aunque, eso sí, si no has jugado a ningún MegaMan la cosa mejora considerablemente.

• Opinión Por **Javier Abad**

Da la impresión de que las dos series que ha iniciado MegaMan en la Super tienen **distintos objetivos**. Mientras que **la serie X** parece estar más acorde con los tiempos que corren a **nivel técnico**, este **'MegaMan 7'**, que es una continuación de los juegos de 8 bits, puede quedar reservado **para coleccionistas compulsivos de los juegos del súper héroe azul de Capcom**.
Sólo así se explica, por ejemplo, que el sprite del protagonista sea casi exacto al que aparecía en la N.E.S. El tema de la absolutamente **nula originalidad** es una batalla perdida en la que volveremos a entrar cuando aparezca 'Megaman X3'. ¿Cuánto os va?

• Recomendación



Si eres un humanoide y tu cuerpo tiene color azulado, te sentirás identificado con este cartucho.

•Alternativas

Este apartado parece una ironía cuando se trata del personaje más prolífico del mundo de las consolas.

¿Tienes un momento para el ratón más famoso del mundo?

The Great Circus Mystery

Tras celebrar por todo lo grande su 66° aniversario con el magnífico 'Mickey Mania', el simpático ratón **Mickey** nos visita de nuevo para presentar un juego al que los **líos de la distribución** han hecho **esperar más de la cuenta** para llegar a nuestro país (hizo cola en la aduana junto a 'MegaMan X2').

En cualquier caso, **'The Great Circus Mystery'** está ya entre nosotros y viene a convertirse en digno sucesor de 'The Magical Quest', la anterior aventura de Mickey en compañía de **Capcom**, que le sirve de inspiración (demasiado evidente a veces) tanto en la línea gráfica como en la mecánica de juego.

Así que esperad **un juego de plataformas clásico y bastante facilón**, con un carácter marcadamente infantil y presidido en todo momento por eso que unos llaman *la magia* de **Disney** y otros *el toque de cursilería* imprescindible en todo producto que lleva el sello de la factoría de sueños. Queda avisado, por tanto, el público adulto de que éste no es su juego, pero atención **papás y pequeñines** de la casa, porque **'The Great Circus Mystery'** puede ser **lo que estabais buscando**.

La aventura se desarrolla a lo largo de **seis fases** que guardan siempre en su interior **dos jefes** (uno hacia la mitad y otro al final del recorrido) y la oportunidad de usar las habilidades que proporcionan a los protagonistas los **diferentes disfraces que van recogiendo por el camino**. Efectivamente, hemos escrito protagonistas en plural porque el juego ofrece la opción de **controlar a Mickey, a su novia Minnie e incluso a los dos simultáneamente** en un modo dos jugadores que constituye uno de sus mayores atractivos. El más grande, claro está, es la figura del ratón más famoso del mundo, algo que **Capcom** sabe aprovechar al máximo.

La banda de Mickey. *Por el juego desfilan varios personajes clásicos de Disney en el papel de actores secundarios: Pluto, Goofy o el mismo Donald, que le da los trajes a Mickey.*



Las rebajas de enero. *Investigando a fondo los escenarios podéis llegar a encontrar habitaciones ocultas. En una de ellas, veréis esta tienda con varios items en su escaparate.*

¡Vaya par de roedores!

Aunque pueda parecer que el protagonista absoluto del juego es **Mickey**, todos sabemos que detrás de un gran ratón siempre se encuentra una ratoncita admirable.

Ahí es donde **Minnie** entra en juego, porque no sólo está disponible para ser **elegida** en las partidas **a un jugador**, sino que **también** acompaña al roedor de *sus entretelas* y amores en el **modo de dos jugadores simultáneos.**

'Disneyplataformas'. *La imagen de la derecha nos sirve de perfecto ejemplo para mostraros la tendencia del juego. Como veis, Mickey tiene que estar siempre preparado para el próximo salto.*



Enemigos a gogó. *Las seis fases del juego tienen dos enemigos de los grandes. Uno hacia la mitad y el otro guardando el final.*

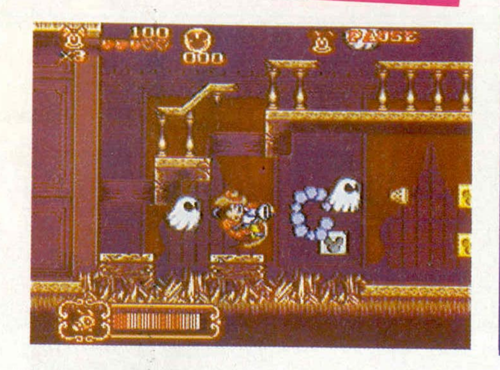


nO eStá En acCióN

• La tendencia de Capcom a hacer juegos demasiado parecidos a sus antecesores.

eStá En acCióN

• Que en el catálogo de Super haya juegos como éste, para los que comparten el mando con las papillas.



El ropero de Mickey

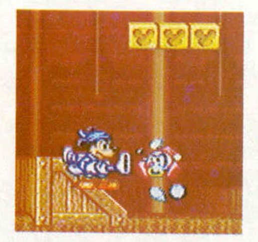
La verdad es que el protagonista del juego no es un prodigio de agilidad a la hora de moverse. Sin embargo, el quid del asunto está en una **serie de disfraces que va recogiendo por el camino** y que le proporcionan diferentes habilidades. Una vez que los tenéis, podéis cambiar el vestuario de Mickey cuando queráis.



El ***aspecto normal*** solamente le permite saltar y utilizar algunos enemigos como proyectiles.



Con el ***traje de vaquero*** puesto, Mickey puede saltar más alto y disparar con la pistola.



El disfraz de ***limpiador*** le sirve para desinfectar el suelo de enemigos por medio de una aspiradora.



Vestido de ***explorador***, nuestro ratón se atreve a colgarse de cualquier gancho que encuentre.

CAPCOM
Capcom

Megas: 12 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:
Va de clásicos. Mickey, plataformas,,, Echadle un toque de investigación a la búsqueda de ítems y habitaciones ocultas, y poco más...

• Desarrollo:
Seis niveles que repiten estructura, con un guardián de mitad de fase y un jefe final. Podéis acceder a ellas directamente si os hacéis con el password de turno.

• Tecnología:
Capcom no ha echado el resto en este cartucho. Tiene algún efectillo majo, pero técnicamente no presenta nada que no hayáis visto antes.

• Duración:
Si sois unos fieras jugando, id directamente al nivel difícil y dejad el 'easy' para vuestros hermanos más pequeños. No seáis abusones, que así no vale.

• Gráficos 82
Son nítidos y coloridos, pero no hay nada que atraiga por su espectacularidad. En todo caso, destaca su corrección.

• Sonido 84
Melodías alegres y efectos simpáticos a tono con la personalidad del juego. Las madres estarán encantadas.

• Movimientos 76
Aunque el tema de los disfraces intenta darles variedad, no podemos ocultar que al final son enormemente simples.

• Jugabilidad
Realmente es facilón como pocos. Con enemigos así no existe la palabra 'miedo' ni para el más 'nano' de la casa.



• Entretenimiento
El ritmo de juego es lento y no hay nada que nos saque de la monotonía. Así que quien no le coja el tranquillo...



• Opinión Por **Javier Abad**

A la vista de su puntuación, queremos **aclarar algunos aspectos importantes** sobre este cartucho. Es cierto que **no ofrece nada nuevo** a nivel de jugabilidad y gráficamente está más que superado por las últimas novedades para SNES.
Sin embargo, eso no quita para que pueda convertirse en **el juego perfecto para** aquellos **usuarios que no superen los diez años**, y en este contexto se inscribe también su casi nula dificultad. Por tanto, que quede claro que **'The Great Circus Mystery'** es un cartucho dirigido a **un público muy concreto** que seguro que sabe sacarle más partido que nosotros. Ellos serán los que le puntuarán finalmente.

• Recomendación 76
A Disney siempre se le aplica eso de "para toda la familia", dejémoslo en "para los más pequeños".

•Alternativas
Al hilo de lo comentado: **'The Magical Quest'**, **'Mickey Mania'** o el mismo **'Pinocchio'**.


Power
Rangers


POWER RANGERS
LA PELÍCULA
Nintendo®
Acción

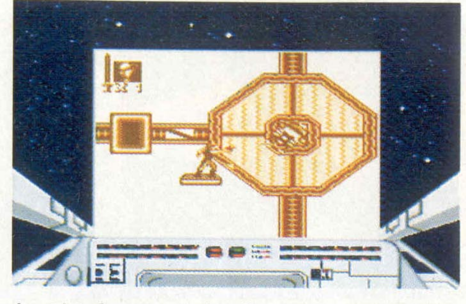
Return of the Jedi

Un gran final para la trilogía de las galaxias

"Hace mucho tiempo, en una consola muy, muy lejana". No, no era así, vamos a ver: " Hace muchos megas, en una galaxia..." Que no, que tampoco. Tercer intento: "Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy portátil". Nada, que no nos sale. ¡En qué estaremos pensando! Seguramente en la partida que acabamos de echar a 'Return of the Jedi', la última parte de la trilogía Lucas, que por fin aparece en GB.

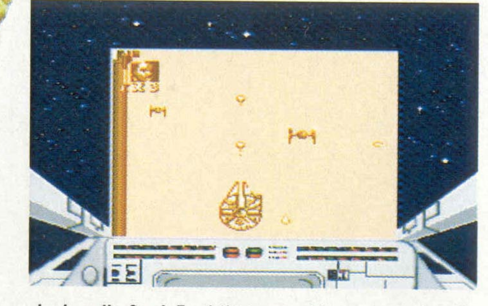
Los que **recordéis el juego de Super** ya tenéis un referente al que acudir: esta versión sigue casi paso a paso la **adaptación de la película que se hizo para los 16 bits**. Gracias a ello, los fans de la saga de las galaxias podéis veros las caras, en las 4 fases del juego, con **Jabba el Hut**, **Darth Vader**, el **Emperador Palpatine** e incluso irrumpir en el corazón de la **Estrella de la Muerte**.

Y si estáis pensando que cuatro fases dan para muy poco, terrible error. Dan lo suficiente como para controlar a **cinco personajes** en distintos momentos de la partida, trasladarse por **multitud de escenarios diferentes**, luchar con los mismos enemigos de la película **espada láser en ristre**, y hasta **atravesar dos niveles de conducción** a los mandos de sendos vehículos: una veloz moto en el **planeta Endor** y el legendario Halcón Milenario en la Estrella de la Muerte.

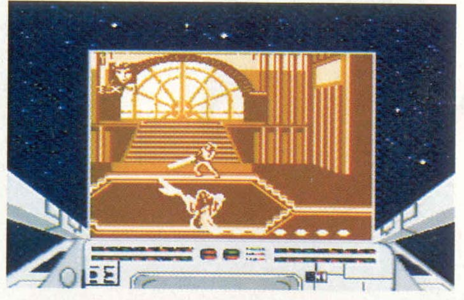


Las plataformas mandan. *Aunque los toques de acción son constantes, las plataformas mandan al final.*

Desde luego que **la saga no podía tener mejor final**. Ha tenido que poner la guinda un **cartucho variado, difícil, fiel** al film en todo momento, perfectamente ambientado (hasta con las melodías originales de la película), en fín, un pedazo de juego que no podrás pasar por alto.

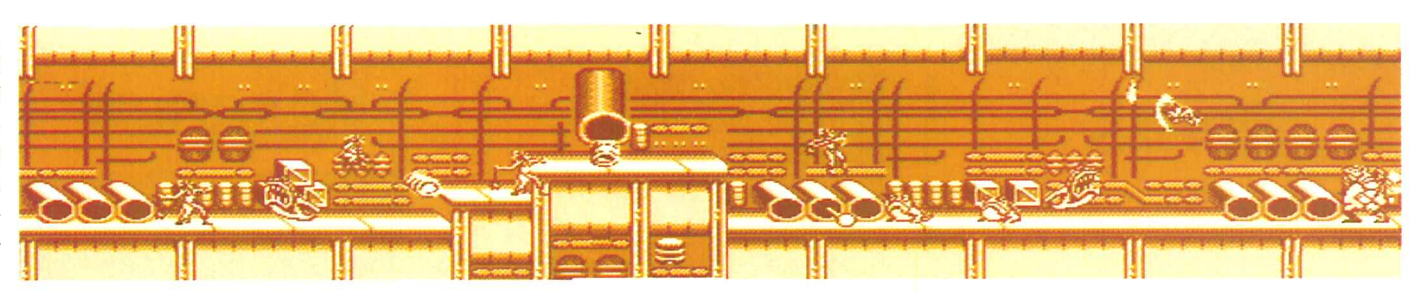


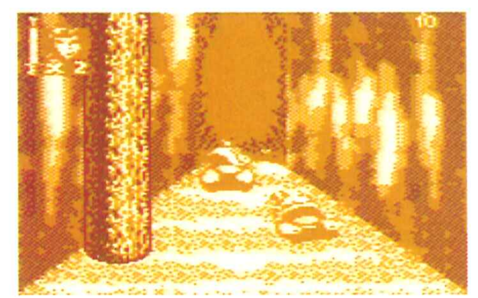
La batalla final. *En el último acto del juego irrumpís en la Estrella de la Muerte a los mandos del Halcón Milenario.*



Luke vs El Emperador. *Uno de los momentos culminantes del juego (y de la película) es este enfrentamiento.*

Leia avanza. *Este mapa, en el que Leia surca el interior del palacio de Jabba, os da una imagen del estilo salto-disparo que domina el juego.*



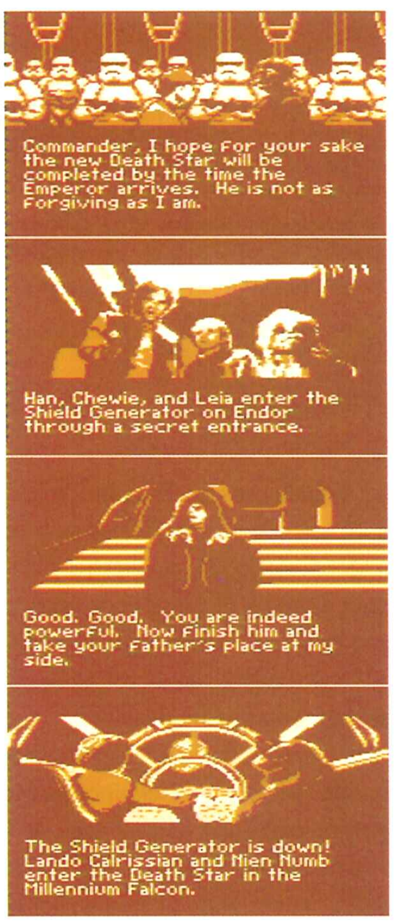


nO eStá En acCióN

- *El tamaño de los sprites.*
- *Las continuaciones 'estilo Nintendo'.*

eStá En acCióN

- *La fiel adaptación del desarrollo al argumento de la película.*



Dentro de la peli. *Después de cada nivel asistís a imágenes que os ponen en situación.*

Personajes 'estelares'

Chewbacca



Han Solo

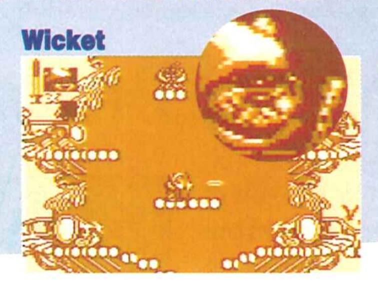


Leia



En distintos momentos de la partida podéis **elegir hasta a 5 personajes distintos.** Cada uno tiene un arma (**espada, pistola...**), así que tomad al que más convenga a la situación.

Wicket



Luke



THQ
Black Pearl

Megas: 4 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:
La aventura de Lucas se transforma en un festival de plataformas al que no le faltan las oportunas e importantes dosis de acción.

• Desarrollo:
El argumento de la película a lo largo y ancho de 4 grandes fases, subdivididas a su vez en niveles. Todos tienen su correspondiente password.

• Tecnología:
Las imágenes, que parecen sacadas del film, y la fabulosa melodía original nos han hecho disfrutar de lo lindo con el juego.

• Duración:
Todas las entregas de La Guerra de las Galaxias han sido tradicionalmente difíciles. Ésta no iba a ser menos, y además promete alargarse mucho, mucho...

• Gráficos — 87
Puede que los sprites sean algo pequeños. Afortunadamente, la variedad de escenarios compensa la apreciación.

• Sonido — 90
Premio para la melodía (que todos habremos tocado con la flauta) y mención especial para el resto de efectos.

• Movimientos — 84
Se resume en salto, súper salto y disparo/espadazo. Fastidia que no nos dejen disparar y correr al mismo tiempo.

• Jugabilidad — 86
En la parte positiva, su longitud (longevidad) y dificultad. En la negativa, el control en algunos saltos.

• Entretenimiento — 93
Sobresaliente. Sigue a pies juntillas el argumento de la película. De la variedad se encargan los niveles de conducción.

• Opinión Por **Javier Abad**

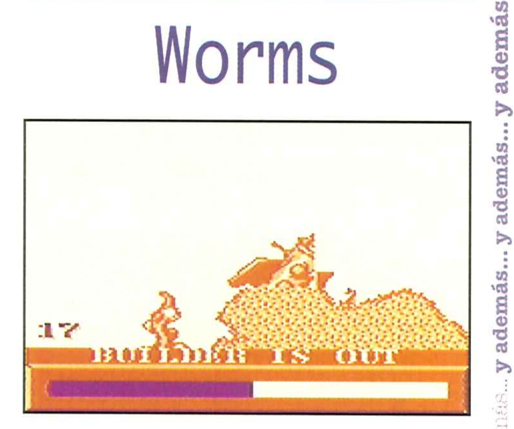
La tercera entrega de la saga galáctica va a colmar plenamente todos vuestros deseos. Aunque a priori no os parezca un juego muy actual, sobre todo porque **han pasado muchos años desde que se estrenó la película**, lo cierto es que ésa es precisamente la mejor baza que atesora el cartucho: **un argumento de gran fuerza, perfectamente reconocible**, y muy fiel durante toda la aventura. En el apartado técnico, el arcade está bien resuelto. Las **situaciones son casi exactas a las vistas en el juego de SNES**, y la variedad siempre está asegurada por el cambio de personaje, la sucesión de escenarios, y la presencia de los dos niveles de conducción.

• Recomendación — 90
Para amantes de los buenos juegos portátiles, en general. Y mitómanos galácticos, en particular.

•Alternativas
Se nos ocurren **'Megaman IV'** (comentado en este número) y **'Earthworm Jim'.**



Worms



Tan guerrero como siempre. Aunque nuestros gusanos se hayan visto obligados a adaptarse a un campo de batalla más reducido, conservan intacto su espíritu guerrero.

Game Boy
OCEAN/Team 17
Megas: 2 Vidas: 4
Continuaciones: No
Niveles de Dificultad: 3

Los **belicosos gusanos de Ocean** amenazan con hacerse fuertes en la portátil proporcionando golpes, disparos y explosiones a diestro y siniestro; no en vano, presumen de ser unos duros soldados curtidos en mil batallas, aunque eso sí, con **buen sentido del humor y mucha simpatía**.

Los **cuatro soldados** de que dispone **cada equipo (hasta cuatro equipos pueden jugar a la vez)** cuentan con un menú de **12 armas** para atacar al enemigo, que van desde el bazuca hasta la dinamita, pasando por las granadas o el puñetazo directo sobre el cuerpo del adversario. Claro, unas son más potentes que otras, pero todas son igualmente útiles con tal de que **reduzcan a cero la energía del contrario** o que **le saquen del escenario**, que al fin y al cabo es el objetivo del juego.



¡Ese soy yo! El reducidísimo tamaño de los personajes puede crear algún problema a la hora de jugar.



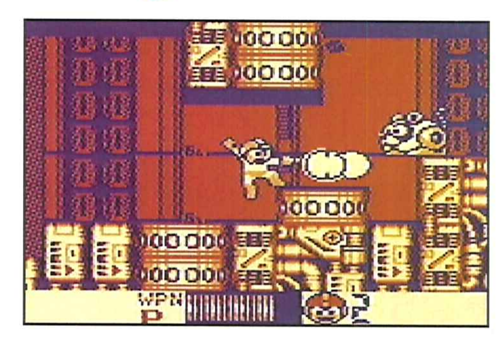
La estrategia y el buen humor son sus notas principales. El mayor problema viene dado por el **diminuto tamaño de los gusanos**. En todo caso, la **diversión está asegurada**.

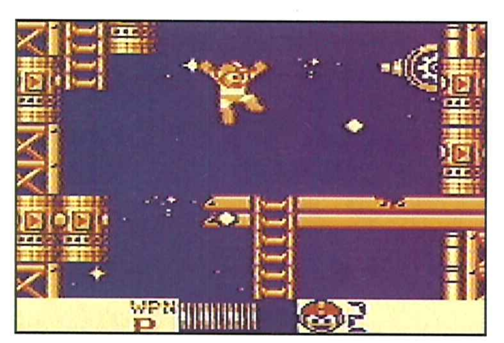
Megaman IV

Game Boy
CAPCOM/Capcom
Megas: 2 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

La portátil recibe la cuarta aventura de Megaman con algo de retraso, pero a tiempo de apreciar tanto las virtudes como los defectos que le han llevado a la **cima del éxito**. Entre las primeras, están sus **buenos gráficos**, la **acertada mezcla de acción y plataformas, y** la notable **variedad de enemigos y escenarios**.

El lado oscuro del juego viene por su **escasa originalidad**, pero eso es algo que **a los innumerables fans** del personaje de Capcom **no** parece **importarles demasiado**.





Como siempre, la lucha contra el Dr. Wily, aderezada esta vez con la **búsqueda** de unos **items** especiales llamados **P. Chips**, se desarrolla a través del conocido sistema de elección de fases y enfrentamientos con distintos jefes finales. Si os gusta el héroe azul, éste debe ser vuestro paso previo al ya anunciado 'MegaMan V'.



Un juego ameno, pero incapaz de ofrecernos ninguna sorpresa. **Mejor si no tenéis ninguna de las anteriores entregas** porque en ese caso os llenará mucho más. Seguro.

90 Minutes European Prime Goal

Namco reúne en los 16 megas de este **simulador deportivo** a las **catorce selecciones europeas** que **más calidad y prestigio** tienen en este momento, para que podáis celebrar apasionantes torneos de **Ligas** y **Copas**, ya sea compitiendo contra la CPU o contra un segundo jugador.

No falta el clásico **partido de las estrellas** y además cuenta con un **modo de entrenamiento** para que le cojáis el tranquillo al juego antes de meteros de lleno en las competiciones. Desde una **perspectiva lateral elevada**, seguimos las incidencias del juego, aunque **a veces**, como en el saque de centro o en destacadas acciones, la imagen muestra **un primer plano de los jugadores**.





Super Nintendo
OCEAN/Namco
Megas: 16 Número de Equipos: 14
Continuaciones: Graba
Niveles de Dificultad: 3



Un planteamiento **poco original**, **escuálido**, que intenta aprovechar el éxito de las series Prime Goal para colarnos un ídem por la escuadra. **Insuficiente**. Sólo para fanáticos.

La portátil y el fútbol dominan nuestra selección este mes. Aquí tenéis un escaparate de nota que recomendamos especialmente a la gente con mucho **sentido del humor.**

y además... y además... y además... y además... y además...

Game Boy

OCEAN/Ocean
Megas: 2 Vidas: 3
Continuaciones: 0
Niveles de Dificultad: 0

Micro Machines 2

La reciente versión para Super de 'Micro-Machines 2' dio una lección de cómo hacer **un programa simple, pero tremendamente divertido y adictivo**. Para tener contentos a todos, Ocean ha pensado este juego en **Super Game Boy**, asumiendo las **mismas pautas que su hermano mayor** en cuanto a gráficos (**circuitos y participantes son perfectamente reconocibles**) y también en cuanto a modos de juego: **carreras con cuatro participantes, duelos de uno contra uno y súper Ligas**.

Además, para colmo, presenta una **opción para dos jugadores** utilizando una sola Game Boy o bien uniendo dos portátiles. Así, las posibilidades de pasar grandes ratos jugando se amplían hasta límites insospechados.



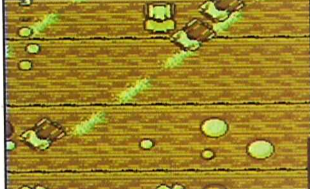
Carreras enmarcadas. *Jugando con un Super Game Boy la acción aparece rodeada por este marco tan curiosón.*



Viejos conocidos. *Los 'caretos' y los nombres de los personajes son los mismos que ya conocemos del juego de Super.*



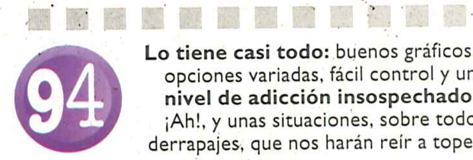
Por lo menos, tercero. *Ése es el puesto mínimo para pasar a la siguiente ronda.*



Buena sensación. *Pese a los tirones del scroll, la impresión de velocidad es buena.*



Uno contra uno. *Las eliminatorias también están presentes en esta versión.*



Lo tiene casi todo: buenos gráficos, opciones variadas, fácil control y un **nivel de adicción insospechado**. ¡Ah!, y unas situaciones, sobre todo derrapajes, que nos harán reír a tope.

y además... y además... y además... y además... y además... y además... y además...

FIFA Soccer 96

Game Boy

ELECTRONIC ARTS/Black Pearl
Megas: 4 Vidas: -
Continuaciones: Torneos
Niveles de Dificultad: 2

Los que tengan una portátil ya pueden jugar a **'FIFA Soccer 96'**, el éxito 'futbolero' de EA. Esta conversión mantiene las características propias de la serie, como son su carácter de **simulador**, la **perspectiva isométrica** o las **excelentes animaciones** de los futbolistas.

Incorpora mejoras con respecto a la versión 95, como la que da opción a participar en 9 Ligas nacionales, incluida la española, que reunidas suman **237 equipos**. Incluye partidos amistosos, torneos y *playoffs*, y permite activar o desactivar los fueras de juego o las lesiones de los jugadores así como elegir la estrategia de equipo o el estado del terreno de juego. Afortunadamente, el scroll ya no presenta los tirones del primer 'FIFA' de GB, pero el juego sigue siendo algo lento.



El partido de la liga. *Ahora que en vez de selecciones podéis elegir equipos de nueve ligas nacionales es posible preparar partidazos tan atractivos como éste.*



Una conversión que mantiene en lo posible las mejoras de las versiones mayores, **muy buena gráficamente** y que resulta **bastante jugable**.

Opciones en español. *Estas son tan sólo algunas de las opciones a las que podréis acceder en la nueva versión del clásico de EA. Como veis, aparecen en español.*



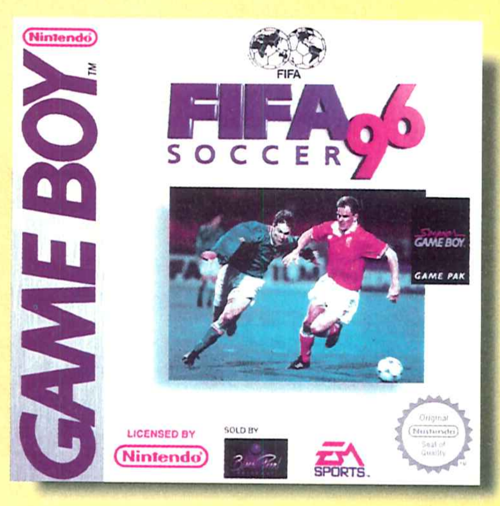
Juego limpio, por favor. *Las reglas de los partidos también se pueden configurar para que haya tarjetas rojas. Las entradas violentas se acompañan de la consiguiente lesión del jugador.*



El Pulso

Mientras peligra la lista de NES, se revoluciona el escaparate Game Boy

A la lista de NES le quedan dos telediarios para decir adiós a El Pulso. Entre otras cosas porque en esa lista ya NO hay PULSO. Vamos a esperar un pelín más de todas formas. Suponemos que hasta que aterrice la Ultra y haya que buscar espacio para colocar los primeros éxitos. O hasta que nos dé por ampliar la lista de Game Boy y hacer que luzcan más entradas tan imponentes como la de FIFA 96.



La Promesa

Por lo mucho que nos ha sorprendido y por el lío de distribuidoras que ha montado esta edición luchadora de los Power Rangers, o sea, 'Power Rangers: The Fighting Edition'. Un **título inhabitual en** la serie **Rangers**, que no distribuirá Bandai en España sino Konami. Nos ha gustado lo de controlar a los grandes artefactos de la serie, liarnos a puñetazos con los enormes contrarios y sucumbir ante la banda sonora. Desde finales de enero está a la venta.

El Subidón

Vamos a quitarle el sufijo a nuestro titular y a dejarlo simplemente en subida. ¿La razón? Una y lógica, simplemente que **no** ha habido **cambios apreciables** en ninguna de nuestras listas. Hemos tenido alteraciones (casi sísmicas), subidillas, alguna bajada también, pero bueno, que sin importancia. Veamos, para resumir. En Game Boy se nos ha ido para arriba, al nº 1, 'Donkey Kong Land' (ocupaba el 2). Y en Super Nintendo, 'Tintín en el Tíbet', 'FIFA 96', 'MegaMan X2', 'MechWarrior 3050' y 'MicroMachines 2' han escalado posiciones.

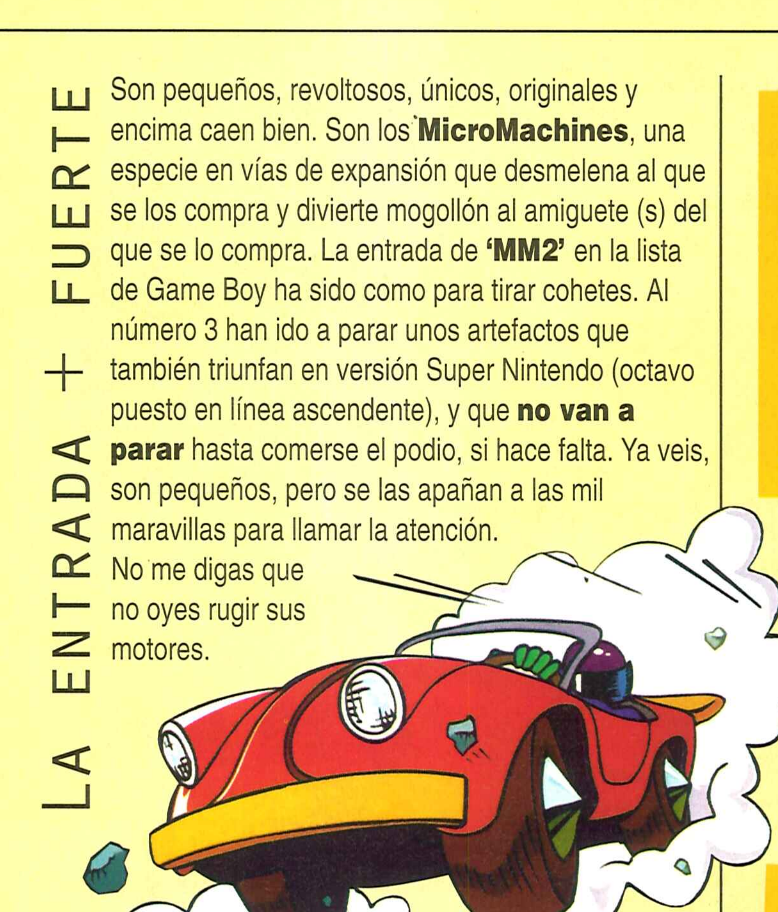
Super Nintendo

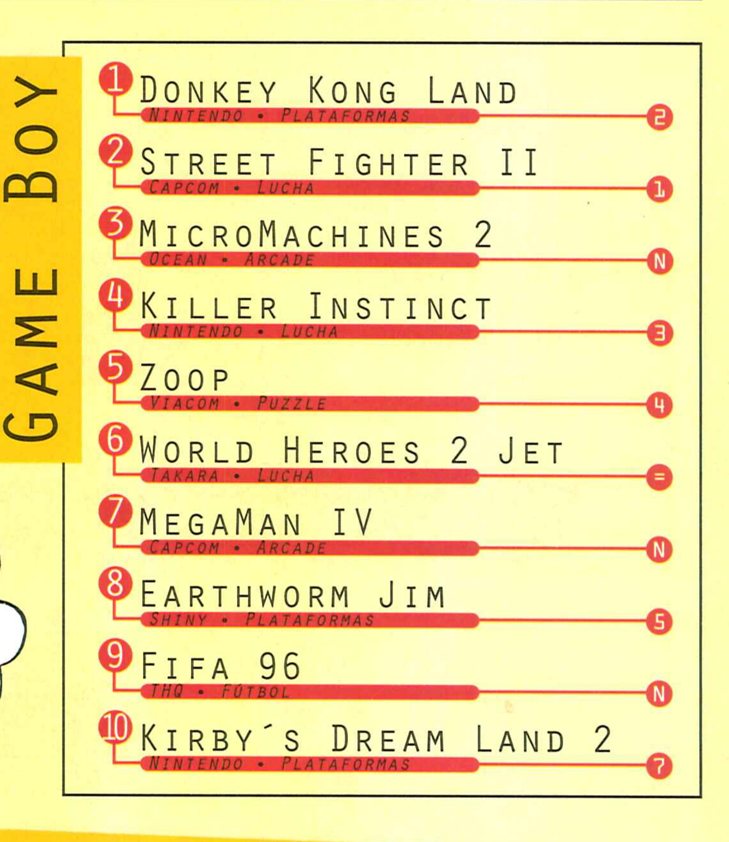
Nº	Título	Compañía • Género	Anterior
1	Killer Instinct	Nintendo • Lucha	=
2	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	=
3	Donkey Kong Country 2	Nintendo • Plataformas	4
4	Earthworm Jim 2	Virgin • Plataformas	5
5	Mortal Kombat 3	Acclaim • Lucha	3
6	Tintín en el Tíbet	Infogrames • Aventura	7
7	Doom	Ocean • Arcade	6
8	MicroMachines 2	Ocean • Carreras	9
9	I.S Soccer DeLuxe	Konami • Fútbol	8
10	FIFA´96	E.A. • Fútbol	12
11	Zoop	Viacom • Puzzle	10
12	MechWarrior 3050	Activision • Arcade	14
13	MegaMan X2	Capcom • Acción/Plataformas	15
14	Weapond Lord	Namco • Lucha	18
15	Pinocchio	Nintendo • Arcade	N
16	Batman Forever	Acclaim • Beat'em-up	11
17	Donkey Kong Country	Nintendo • Plataformas	13
18	Primal Rage	Time Warner • Lucha	17
19	NBA Give´N Go	Konami • Baloncesto	20
20	Illusion of Time	Enix/Nintendo • RPG	19

La entrada + fuerte

Son pequeños, revoltosos, únicos, originales y encima caen bien. Son los **MicroMachines**, una especie en vías de expansión que desmelena al que se los compra y divierte mogollón al amiguete (s) del que se lo compra. La entrada de **'MM2'** en la lista de Game Boy ha sido como para tirar cohetes. Al número 3 han ido a parar unos artefactos que también triunfan en versión Super Nintendo (octavo puesto en línea ascendente), y que **no van a parar** hasta comerse el podio, si hace falta. Ya veis, son pequeños, pero se las apañan a las mil maravillas para llamar la atención.

No me digas que no oyes rugir sus motores.



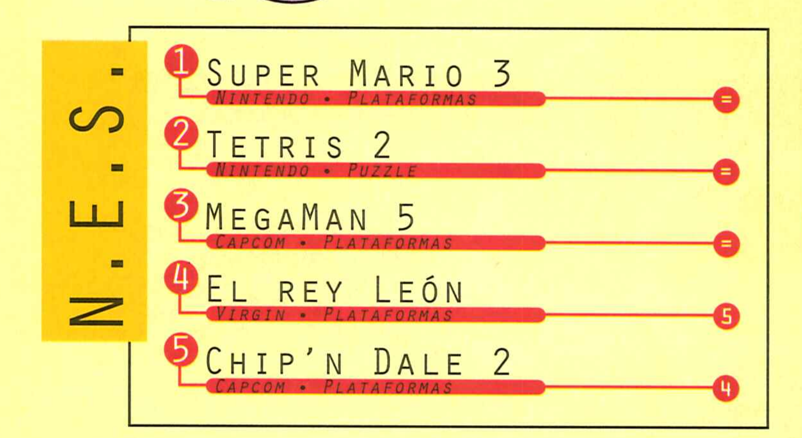


Game Boy

Nº	Título	Compañía • Género	Anterior
1	Donkey Kong Land	Nintendo • Plataformas	2
2	Street Fighter II	Capcom • Lucha	1
3	MicroMachines 2	Ocean • Arcade	N
4	Killer Instinct	Nintendo • Lucha	3
5	Zoop	Viacom • Puzzle	4
6	World Heroes 2 Jet	Takara • Lucha	=
7	MegaMan IV	Capcom • Arcade	N
8	Earthworm Jim	Shiny • Plataformas	5
9	FIFA 96	THQ • Fútbol	N
10	Kirby´s Dream Land 2	Nintendo • Plataformas	7

El Mediocre

Parece mentira. Con los tiempos que corren y lo que algunos nos intentan vender. ¿De fútbol? Ni eso. La última entrega de las series **'Prime Goal'** de Namco nos ha decepcionado cruelmente. Ni joya japonesa, ni fíjate qué clásico... Pocos equipos, un desarrollo lento y desequilibrado, en fin, todo un trago de esos que saben a ricino y además no nos gusta recomendar a nadie.

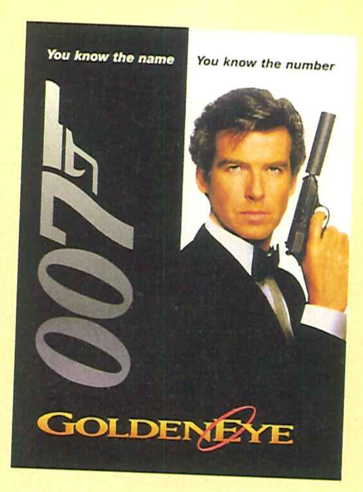


N.E.S.

Nº	Título	Compañía • Género	Anterior
1	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
2	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
3	MegaMan 5	Capcom • Plataformas	=
4	El rey León	Virgin • Plataformas	5
5	Chip'n Dale 2	Capcom • Plataformas	4

El + buscado

Tenemos para elegir. 'Super Mario RPG', 'Toy Story' de Disney, lo que todos sabemos de Ultra 64, quizá también el 'FIFA 97' para la Super, o el último MegaMan (o 'Final Fight 3') de Capcom. Pero hemos decidido empezar a prometernos el oro y el moro con dos productos **Ultra 64** de órdago. Uno, '**Goldeneye**', es de Rareware, y aunque no hemos tenido acceso a muchas imágenes, a los Bondianos nos ha encantado lo visto. El otro se va aún más en el tiempo. Lo hemos elegido por tecnología y por nombre: '**Legend of Zelda**', que estrenará el nuevo soporte magnético de Nintendo, el 64DD.



El rey del Nº 1

La subida que ha experimentado **'DKL'** en la lista de GB ha acabado con el monopolio del que hasta ahora disfrutaba la lucha en esto de los números 1. Pero podemos inventarnos uno nuevo, uno que se encargara de resaltar lo que tienen en común estos tres consagrados títulos. A ver,... ¿si decimos que los tres son de Nintendo? Uhmmm, algo visto ya. ¿Y si optamos porque **ha triunfado la tecnología**? Suena mejor. Los tres títulos ponen de manifiesto el asalto a las nuevas técnicas de construcción de juegos que rigen ahora pero que ya pitaban en los tiempos de 'Super Mario 3': ACM, render...

ZONA ZERO

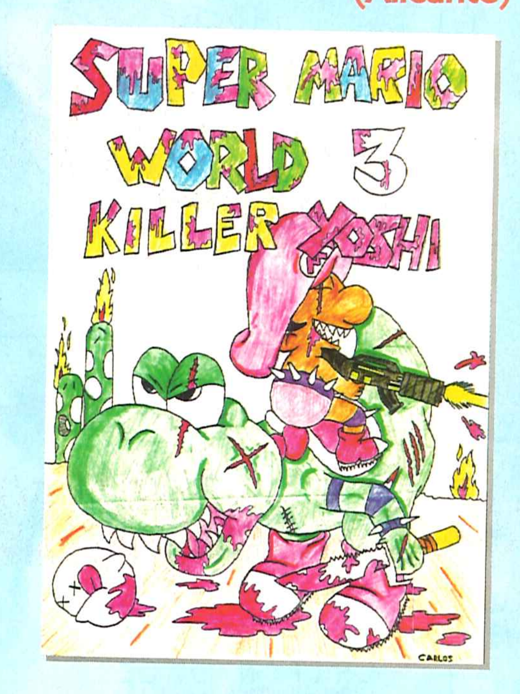
Vicente Sánchez Carranza (Asturias)

Venga, Yoshi no te quejes tanto, que cuidar de Mario es un gran honor. Para que veas cómo valoramos tu labor, te mandamos no un reloj sino **¡el mochilón!**

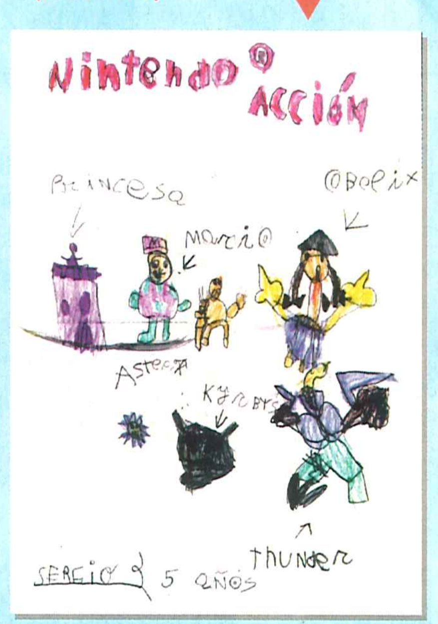


EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

Carlos Pérez Bernabéu (Alicante)



Sergio Blanco Aparicio (Madrid)



Óscar D. Ruiz Martínez (Gerona)



Susana Pérez (Barcelona)



El Ultradefensor (Sevilla)



Eso de "año nuevo, vida nueva" no siempre es verdad. Por ejemplo, nosotros seguimos, igual que el año pasado, regalando relojes de Mario a los autores de los mejores dibujos.

HOBBY PRESS,S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Para compartir

Christmas de 'Arcadia'


ArcadiA software, s.a.
Pº de la Castellana, 52 - 6ª Planta
Tel. 561 01 97 - Fax: 562 75 05
28046 MADRID

HOBBY PRESS
C/ Ciruelos, 4
28700 San Sebastian de los Reyes
Madrid

At: Juan Carlos
Mónica
Javier
Paco

Noveladas

Una vez intentó ganar un reloj de Mario por la revista esa de... la de... de... ¡igual de... ¡yal Nintendo Acción; enviando un dibujo de Bart Simpson diciendo: Hello! Nintendo Acción; pero no se lo publicaron y lloró día y noche, tarde y madrugada, no comía, ni bebía, hasta que llegó un día y vació el frigorífico.
Pero en la actualidad, esa niña que aún conserva sus 11 años, está más alegre porque piensa que esta carta sí le será publicada.

María Ángeles Vera (Sevilla)

Cotillas

¡Hola Big N! Te escribo porque tengo algunas dudas que me están quitando el sueño:

- ¿Qué comes?
- ¿Tienes novia o estás casado?
- ¿Sabes hacer el pino?
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿En qué planeta naciste?

Tranquilo, no te enfades, todo era broma. Ahora, en serio:

Ángel San Segundo (Móstoles. Madrid)

Pedigüeñas

Vereis,tengo un problema muy grande yquiero consultaros: No doy pie con bola en el juego "The legend of Zelda" de Game Boy.¿Me podeis enviar una guía completa del juego? Enviadla a esta dirección:

Héctor Rodríguez (Pontevedra)

Fraternales

Escrivo para ver si me podria enviar dos relojes de super Mario, porque tengo un hermano pequeño de 5 años que todavia no save esqribir ni leer,

MARIO LUIYI

Ibán (con b) López García (Béjar, Salamanca)

Románticas

truco muy jugoso. Bueno primero me presento, soy Antonio Parrón Morón un gran consolero; antes de daros el truco os querría pedir un gran favor, si me lo publicáis, os agradecería mucho que se lo dedicárais a una persona muy especial para mí, una chica, Nuria Ros. Bueno espero que si no

Antonio Parrón (Barcelona)

Internacionales

los datos que todos estamos esperando. Es solamente una opinión.

También quiero deciros que soy radio-aficionada y tengo amigos muy variopintos y entre los cuales a veces les hablo de vuestra revista. Hay cuatro en concreto a los que además de lo que les he contado les he enviado por fax alguna de vuestras secciones para que puedan conoceros bién. Me han pedido que mande sus opiniones a ZONA ZERO. Ahí van:

1) [illegible]
(Yohisiro Nakimutsi, 29 años)

2) [illegible]
(Abdul El Dufaire, 18 años)

3) Σε νοτα λα σεμιλλα δε σu ηερμανα Hoββψ χονσολασ εν ϖαριασ δε συσ σεχχιονεσ. Δεβερίαν ηαβερσε δεσμαρχαδο μίσ ψ φιφαρ υν εστιλο μίσ προπιο. Δεσδε αθυί υνα οϖαχιόν α λοσ προγραμαδορεσ δε υνο δε λοσ μεφορεσ φυεγοσ δε λα ηιστορια, Τετρισ.
(Natassia Zunsmenko, 22 años)

4) I Pzzzzzzrrrrr but it's for Bzzzzzrrrrrrrrrrrppp What do yooooooooouuuuuu ----------- the book and lerrrrrrrrtttttttttttt Sssssssssssss Clic
(Yohan Smith, 16 años)

Ya le tengo dicho a Yohan que compre una emisora nueva. En fin.
Como vereis hay para todos los gustos, pero lo importante es que existe una

Paula Gomes (San Sebastián)

Trilingües

-En el mundo "Monkey Mines", en la fase "Bouncy Bonanza", antes de encontrarte el barril de salvar la partida verás un neumático. Pues, empuja ese neumático hasta la plataforma móvil que sube y baja y, con mucho cuidado lo colocas encima de la plataforma, y saltas encima del neumático cuando la plataforma esté en lo más alto y... ¡sorpresa! un paso por el cual obtendrás la N y un barril DK.

-En el món "Monkey Mines", a la fase "Bouncy Bonanza", abans de trobarte el barril de salvar el nivell, veuràs un pneumàtic. Doncs, empeny aquest pneumàtic fins la plataforma mòvil que puja i baixa i, amb molt de compte el col.loques sobre la plataforma i saltes sobre del pneumàtic quan la plataforma estigui al nivell més alt i... sorpresa! un pas pel qual obtindràs la N i un barril DK.

-In the world "monkey Mines" in "Bouncy Bonanza" stage, behind of to find the barrel for to save the stage, you'll see a pheumathic.Take this pneumatic to the platform that ups and down and you take it on the platform and you jump on the pneumatic when the platforms are on the high level and... surprise! a pase when you'll find the letter N and a Dk barrel.

Josep Puig (Barcelona)

Para Jacko'

¿Algun dia sacaran un juego de michael Jackson llamado "History" con sus canciones en cada fase y con michael digitalizado?

José Manuel Tacoronte (Tenerife)

ZONA GOLFA

Como veis seguimos con la mosca (bueno, 10 en total) detrás de la oreja. Haciéndonos tantas preguntas, que el día menos pensado vamos a llegar a Roma. Y la verdad es que esperamos que alguien nos conteste porque si no, continuaremos dando la matraca **con vuestra ayuda** para que no nos metan ni un gol. Además, os regalamos unas **refrescantes imágenes** de las 'top model' del videojuego, que poco tienen que envidiar a las de carne y hueso. Terminamos tomando la palabra a los **'boss' de la industria.** Luces y taquígrafos para que luego no se hagan los 'longuis'.

Zona Golfa
Nintendo Acción
C/Ciruelos, 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid)

Las Nenas de Capcom

Sube la temperatura de la fiebre Street Fighter



Sin palabras. Que no hay mucho que decir. Con ojos, que sí hay mucho que ver (lástima, no se puede tocar). Y con imaginación también, que cuando **los fans Street Fighter** se ponen a componer uno se queda perplejo.
Lo que sigue son epopeyas artísticas creadas en el ordenador a partir de la base que todos conocéis. El de la portada del **cómic** es real, creednos. El resto llega desde el **anime**, pero está un pelín distorsionado. Como las cabezas de algunos que vagan por **Internet** dejando muestras de su amor por **Cammy**, o **Chun Li.** Ante imágenes así, hay que callarse, cerrar el pico. Que luego se te cae la baba y lo pones todo perdido.





10 preguntas sin respuesta

¿A quién de vosotros le gusta esta sección de la revista?

¿Cuánta gente ha disfrutado ya del sabor a golf de 'World Masters', de Virgin?

¿A cuál de vosotros NO le han regalado un juguete, vídeo, película, cartucho, cómic... de los Power Rangers?

¿Por qué hay tanta distancia (y diferencia) entre 'MK3' en Super Nintendo y 'MK3' en Game Boy?

¿Cuándo podremos ver el spot de 'Doom' en las televisiones españolas?

¿Qué está ocurriendo realmente con la versión SNES de 'Worms', el cartucho de Ocean?

¿Se pondrá o no se pondrá finalmente 'Kirby's Dream Course' a la venta durante este año?

¿Cuánto costará el próximo cartucho con FX2 y 16 megas?

¿Adónde van a parar los juegos de ROL que salen en Japón... y jamás llegan a España?

¿Que pasó con 'Killer Instinct' y 'Cruis'n USA' durante la presentación de Ultra en Japón?

Cóctel de declaraciones, manifestaciones, opiniones y librepensamientos de la gente más destacada del software internacional.

SON COMO NIÑOS

Dave Perry, presidente de Shiny: "Nintendo va a dar una patada en el culo a todo el mundo, especialmente en Japón". (CTW, diciembre 1995)

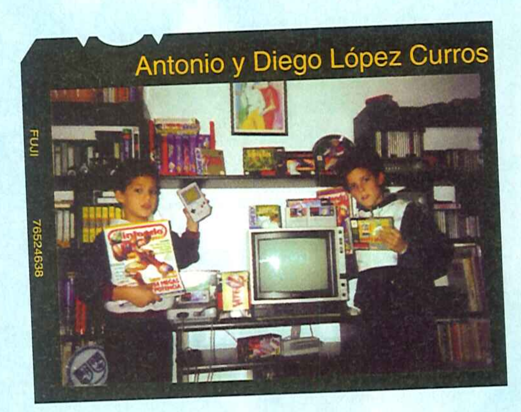
Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Japón: "Lanzamos Ultra 64 para rescatar y proteger este mercado. No queremos dominarlo, sino cambiarlo para que nuestros fans no nos abandonen. Asegurar el futuro". (Shoshinkai Show, noviembre 1995)

Shigeru Miyamoto, director, productor y gurú de Nintendo: "Ultra 64 llegará infinitamente más lejos de lo que se ha visto aquí (Shoshinkai), pero bueno, creo que la gente ha podido hacerse una buena idea". (Hobby Consolas, enero 1995)

Dan Van Elderen, presidente de Time Warner Interactive: "Ultra 64 será una importante plataforma para la industria del videojuego, y es un sistema para el que planeamos un soporte total". (Nota de prensa difundida por TWI, enero 1995)

Mr. Hongo, jefe del departamento de asuntos extranjeros en Nintendo Japón: "El presidente de Square estuvo hablando con Nintendo sobre la posibilidad de realizar un 'Mario RPG 2' en Ultra 64". (NMS, febrero 1995)

Ahora, tu ¡Imaginación tiene premio!



Antonio y Diego López Curros

De frente y desde arriba



Francisco Monteverde Cuervo

La perspectiva es lo de menos. Lo que importa es que le demuestres al mundo entero que eres un **chico Nintendo** y que no hay cartucho que se te resista (eso sí, **con nuestra ayuda**...).



Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis:
ZONA ZERO. LA FOTO

La consola de Nintendo acept

Los juegos para Super Nintendo que nos vienen en 1996

Ahora que empieza el año de Ultra, y que tantas voces claman por la desaparición fulminante de los 16 bits, qué mejor que plantarse ante la Super y sacarnos de la chistera un estupendo reportaje en el que avanzar muchos de los títulos que verán la luz durante este año. Será como jugar a las adivinanzas, hacer de videntes si queréis, sólo que sin tarot ni bola de cristal y con la seguridad de que todo lo que vais a leer es real como la vida misma. Otra cosa es que luego nos cambien las fechas...

El reportaje está estructurado por compañías. De esta manera, es posible llevar a cabo un resumen más amplio y preciso de todo lo que amenaza con aterrizar en Super Nintendo. En otras palabras, que cunde mucho más. Y que da pie a rumores y otro tipo de información que no cabría en un planteamiento juego a juego.

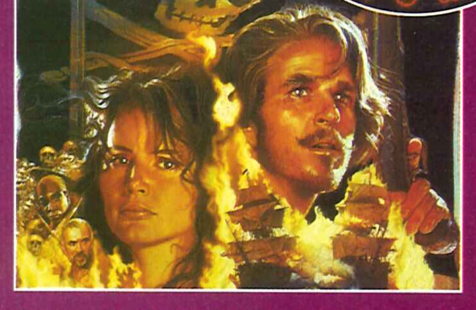
En próximos números, nos meteremos en otros dossieres con juegos de Game Boy, o de Ultra 64, que está de moda. De momento no perdáis de vista este documento exclusivo (¿o será en primicia?) en el que podréis daros de bruces con un buen número de sorpresas. Lo mejor para 'seguir empezando' el año: una mano en la Super y la otra en esta revista.

el desafío del futuro

Acclaim
comenzará el año de estreno y lo terminará 'cerrando por vacaciones'.

El gigante americano tiene por costumbre empezar el año de tapadillo y terminarlo a lo grande, casi siempre al compás de algún gran éxito de cine. Esa *manía* va a cambiar en el 96, al menos por lo que toca a Super Nintendo. Acclaim estrenará **a principios de año**, en España, dos cosas muy esperadas: **'Revolution X'** y **'Cutthroat Island'**.

Y es muy posible que se desmarque algún tiempo después con **'Scooby Doo Mistery'**, el título de Hudson en plan aventura conversacional (a lo 'Maniac Mansion' de Lucas) que ya empieza a circular por USA.



'Revolution X' y 'Cutthroat Island' son los dos juegos con los que Acclaim empezará el año en Super Nintendo.

¿Será eso todo? Pues aunque parezca un poco pronto para sentenciar, sí. O eso al menos prevén los distribuidores de Acclaim en España, quienes además aseguran que excepto en el caso de que la compañía americana se haga con una licencia rompedora, **no hay planes de seguir trabajando en 16 bits**.



Electronic Arts
apuesta por la actualización de su serie deportiva.

No por ser ya habitual, el tema nos hace menos ilusión. Lo que pasa es que este año nos ha pillado un poco *off side*. Que EA nos confirme en diciembre del 95 que habrá un nuevo FIFA para el verano-otoño del año siguiente, ¡¡en 16 bits!!, es como para alucinar. ¡Cuánta previsión! Pero la cosa no se queda ahí. Además de **'FIFA 97'**, disfrutaremos con los prolíficos **'NBA Live 97'** y **'NHL 97'**, todos en Super Nintendo y se supone que aun más geniales, más documentados y más perfectos que las versiones recién estrenadas, por cierto.

Capcom
tiene previstas unas cuantas secuelas y luego saltar a 64 bits.

La compañía americana pondrá de forma inminente a la venta hasta tres secuelas de otros tantos títulos de éxito. Por si acaso aún no os habéis enterado, ahí van sus nombres: **'MegaMan X3'**, **'Final Fight 3'** ('Tough' para Japón) y **'Breath of Fire 2'**. El siguiente paso les llevará a **Ultra 64**, donde tienen previsto convertir algunos títulos que ya han visto la luz para otras máquinas: **'X-Men'**, **'Resident Evil'**, así como incorporar personajes de talla a los 64 bits, como MegaMan, sin ir más lejos. Esto para los seis primeros meses del año. Pero, ¿y para los seis últimos? Ahí va **una de rumores**. A pesar de que ahora nadie apuesta por un nuevo **'Street Fighter'** para la Super, nosotros no lo descartamos por si las moscas (el año pasado nos dejaron el de GB, todo un éxito). Ídem para **'Soccer Shoot Out'**, el juego de fútbol que podría tener segunda parte a finales de año. También podría estar en preparación algo en colaboración con Disney, seguramente una nueva aparición de Mickey o de Goofy. Pero bueno, esto es pura especulación...



'Final Fight 3' supondrá la culminación de la saga que tan buenos resultados le ha dado a Capcom. Refleja también la importante apuesta por la Super de la compañía americana.

Infogrames
trabaja en la esperada secuela de los Pitufos y también en algo de Tintín.

La compañía gala ya nos ha avanzado el primer título para Super que pondrá a la venta, de la mano de Nintendo España, durante los primeros meses del 96. ¿Ya lo habéis adivinado? Sí, **'Pitufos II'**, la vuelta de Gargamel, del gafas y de Papá Pitufo, que se promete tan movida e impresionista como la original y que aterrizará en primavera, si las fechas no fallan.

Los franceses andan metidos también en una **continuación** de las aventuras **de Tintín**, que tan bien han calado entre el público español. Lo nuevo del periodista estará basado en otro cómic de Hergé, y es muy posible que no vea la luz al menos hasta septiembre de este año.

Las grandes incógnitas de 1996

Un repasito a lo que una mente enferma se ha preguntado (y respondido) mientras se embobaba en este reportaje

¿'**Mortal Kombat 4'** en Super Nintendo? ¿Y por qué no? 'MK' es de esos títulos que la gente de 16 bits siempre ha idolatrado. Y ahora no le íbamos a volver la espalda.

¿Habrá nuevo **'Donkey Kong Country'**? Sí, a juzgar por la venta de las dos entregas anteriores. No, al menos con ese nombre, porque a Nintendo no le gustan las cosas tan parecidas, y también porque RARE ya está trabajando en una versión Ultra 64 del invento.

¿Por qué los **distribuidores** siguen **sin confiar** en **cosas** típicamente **japonesas**, o por qué piensan que ciertos productos sólo cuajarían en el mercado nipón? Hombre, ahora que hay tiempo y a lo mejor dinero, deberían darle una vueltecita a la tortilla y declarar transferibles muchas de las cosas que circulan por allí.

¿Qué va a ocurrir con muchas compañías que ya han dado **calabazas a los 16 bits**? En España, en este momento, se antoja de suicidio Durante el año pasado se vendieron más de **100.000 Super Nintendo**, y lo cierto es que dar la **espalda a tanto número resulta de ingenuos**. Así que, ¿qué va a ocurrir con **JVC**, con **ACCLAIM**, y con otras tantas empresas que han dicho no a los 16 bits?

Konami

pondrá a la venta el último Dragon Ball y algunas joyas japonesas más.

La noticia de que Konami se ha hecho con los derechos de distribución de los juegos de Bandai en toda Europa (menos en Francia, posiblemente) ha activado la máquina de los rumores. El primero que se ha generado se llama **'Dragon Ball, quinta entrega'**. El juego podría estar a la venta durante esta primavera, pero mejor que no deis nada por seguro, al menos hasta que Konami se manifieste oficialmente.

Habrá que estar atento, pues, al resto de cosas que ha prometido la compañía japonesa, y que ya ha presentado en Japón. Títulos como **'Parodius 3'**, el regreso del *mata-mata* más original sobre chip SA-1, o **'Goemon 4'**, la penúltima entrega de uno de los arcades manga más celebrados en Japón, aterrizarán allí pronto. ¿Los veremos por aquí? Los responsables de Konami en España dicen que ambos títulos han sido elaborados para el público nipón, y que por tanto es complicado que cuajen aquí. Pero lo cierto es que a más de un usuario Super Nintendo no le importaría gozar con ellos.

Namco

anticipa 'chinakadas' que esconden juegos espectaculares.

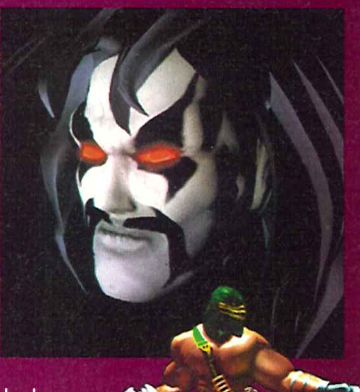
Entre tanto arcade, experimentos en otras máquinas y promesas en Ultra 64, a Namco apenas le queda tiempo para pensar en Super Nintendo. Con todo, la popular compañía japonesa ya se ha lanzado a la arena con dos títulos bastante prometedores que primero jugarán los nipones, y luego, con mucha suerte, nosotros. El primero es toda una realidad. Se llama algo parecido a **'Super Family Gelande'**, y así, a simple vista, cualquiera diría que es la conversión a Super del *crack* recreativo 'Alpine Racer' (una de las máquinas más jugadas del momento). Como podéis imaginar, el cartucho va de esquí. Personajes chatos que se deslizan por las laderas nevadas de cualquier cordillera nipona, que se cogen su forfait, que se dan muchos golpes, que compran sus guantes, sus tablas... en fin, una monada.

Y el segundo fue anunciado a bombo y platillo en el Shoshinkai de Tokio: **'Tales of Fantasia'**, y es una magnífica historia de rol a 32 megas que, seguro, sólo los nipones podrán saborear. Nosotros, atentos.

Ocean

ficha a Tom Cruise y aúlla de placer.

Con los 'Worms' para Super a la vuelta de la esquina (si es que de una vez se deciden a acabarlo), un 'Doom' rompedor ya a la venta y un escopetazo de feria llamado 'European Prime Goal', Ocean ha decidido apoyar el año nuevo en dos productos de calidad, ya en escaparate, cuyos nombres os sonarán seguro.



El primero, **'Lobo'**, llegará en breve a las pantallas. Será un juego de lucha sobre personajes del cómic de DC que ha sido diseñado y animado en estaciones Silicon Graphics. El segundo, **'Mission: Impossible'**, versionará el filme que está rodando Tom Cruise sobre el clásico de



Lobo



Caras conocidas, renderizadas para la ocasión, darán vida al próximo RPG de Square. Con Mario como elemento dominador y fecha de salida prevista durante la primavera.

espías de la *tele*. Se supone que habrá acción y muchos efectos especiales. Se asegura que aterrizará en Super Nintendo allá para la primavera y que hará doblete en Ultra. Y se dice poco más porque la información llega con cuenta gotas y no siempre actualizada.

Square
tiene a punto un bombazo y quiere seguir 'roleando' en la Super.

Para ser exactos, dos. Ni más ni menos que dos bombazos tiene a punto Square para la temporada que se inicia. Uno, **'Secret of Evermore'**, una joya de la fantasía que ha salido de las manitas del equipo americano de la compañía y que llegará a España a través de Nintendo y ¡en riguroso castellano! (un ojito a la Penúltima Página, por favor). Y el otro (bombazo), **'Super Mario RPG'**, un punto y aparte en las andanzas del fontanero que para la ocasión ha pasado de tanta plataforma y se ha pegado un garbeo por tierras tridimensionales a la búsqueda del estilo 'Equinox' y de algún que otro tesoro.



El Secreto de Evermore estará a la venta en España a lo largo del mes de abril, fecha que también ha elegido Square para lanzar 'Mario RPG' en Japón (lo que significa que al menos hasta septiembre no podremos disponer de este título).

No parece que el resto de juegos que prepara la compañía japonesa se distribuyan en España de forma oficial. O sea que es prácticamente imposible que **'Gun Hazard'** (la segunda parte del fantástico Front Mission), **'Secret of Mana 2'** y **'Romancing SAGA 3'** enseñen sus chips por estas tierras.

Playmates
¿estrenará en España sus últimas producciones?

Playmates no sólo es 'Earthworm Jim' (ni Shiny), y para demostrarlo, y ahora que el equipo de Dave Perry ya no trabaja para ellos (o eso dicen), ha puesto en las calles americanas dos títulos muy interesantes que podrían llegar a España en breve, eso sí, de la mano de Funsoft-Arcadia, que es la distribuidora que se ha hecho con los derechos de la compañía yanqui. Los títulos de los que hablamos son **'Mutant Chronicles: Doomtroopers'**, y **'WildC.A.T.S.'**.

El primero está basado en un *exitoso* juego de rol que pronto dará el salto a las pantallas de cine, vía Pressman Films. Es una buena mezcla de acción, aventuras y combates descarnados a 12 niveles y 2 jugadores simultáneos. Los **'WildC.A.T.S.'** proceden de un cómic que ahora también es una serie de televisión. Estamos al frente de un equipo de súper héroes (Covert Action Teams), mezcla de humanos y *mestizos* que debe luchar contra el lado oscuro para salvar a la humanidad. Podréis utilizar un sinfín de poderes, saltar, aniquilar...



El juego de Playmates combinará aventura y estrategia. Y será una buena prueba de choque para conocer qué tal se apaña la compañía americana sin Dave Perry.

THQ
regalará deporte y buen cine.

Consumados especialistas en pasar a Game Boy las estrellas deportivas de EA, el ritmo de THQ para 1996 tiene toda la pinta de seguir el mismo compás: un, dos, un, dos... Además de los trasvases a **portátil** de cosas como **'NBA Live 96'** o **'NHL Hockey 96'**, la gente de California estrenará **'PGA Tour Golf 96'** en **Super Nintendo**, muy probablemente durante febrero y a lomos del chip SA-1.

Suponemos que antes del verano, saldrá **'La Máscara 2'**: nos lo avanzó el director de THQ durante su visita a España y la veréis cuando se estrene el filme.



Qué debes tener en cuenta para valorar tu Super Nintendo en 1996

Cinco importantes puntos que te demostrarán por qué necesitas una máquina como Super Nintendo.

1) El precio de los cartuchos para SNES bajará este año. Mr. Yamauchi, el *presi* de Nintendo Japón, lo dijo en el Shoshinkai. Oportuno, pues sorprende que algunas novedades cuesten más que la consola en determinados centros.

2) El producto no será tan perecedero como antes. Hay tanta calidad que un cartucho no pasará de moda tan fácilmente, ni lo acabarás en un *pispás*. Además, aunque habrá novedades, es previsible que las compañías se tomen su tiempo antes de lanzar títulos.

3) Nintendo seguirá volcándose en su máquina de 16 bits. Y junto a un más que jugoso plan ´96 para la Super, seguirá con su movida en 64.

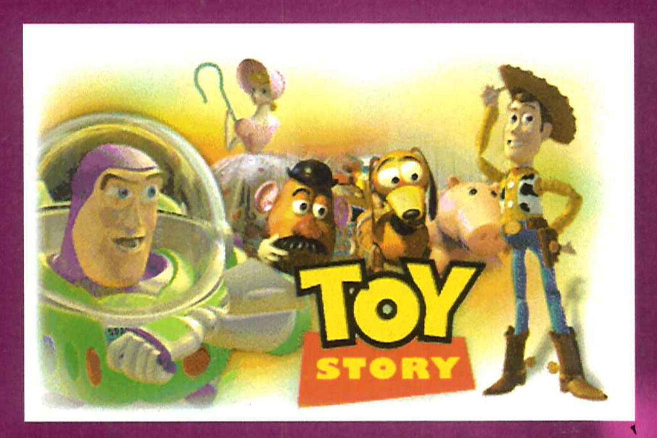
4) Es la hora de las Series Doradas, de los *packs* y de las *re-entradas*. Algunas compañías piensan volver a editar títulos de gran calidad y éxito, dentro de una serie o sello que les una y diferencie.

5) La prensa especializada (nosotros, por ejemplo) seguiremos contando todo lo que se cuece alrededor de este mundo. Si hace falta, sacaremos la información de debajo de las piedras.

Virgin

apuesta por Ultra, pero se desmarca de la Super.

Está Virgin poco a poco cerrando el grifo de la producción Super Nintendo y desviando la atención hacia otras máquinas. 'EAJ 2' y lo último de 'Star Trek' han sido sus dos cartuchos para Super antes de despedir el año. En su lista de lanzamientos tan sólo un título, **'Wacky Races'**, aparece en preparación para Super Nintendo. Pero ni siquiera es seguro...



La última genialidad de Disney se estrenará en Super Nintendo al mismo tiempo que el filme en los cines.

Habrá que preguntar si, al final, le ocurrirá lo mismo que a 'World Masters Golf' o 'Circuit USA'. Que se cae. Y nada más.

Una cosa en **Ultra 64**, **'Stacker'**, para el verano y alguna que otra fantasía sin licencia (el asunto Disney tampoco va con ellos) copan el *planning* para el 96. Dejémoslo en suspenso de momento. Virgin es una compañía inteligente y sabe que no se puede prescindir de los 16 bits así, de sopetón.

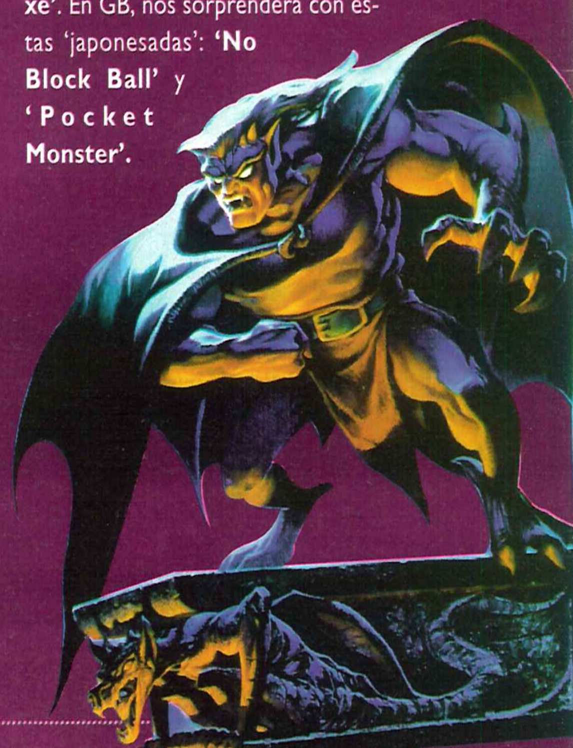
Nintendo

presume de tener listos al menos nueve grandes lanzamientos para este año.

Si de algo puede presumir la multinacional nipona, además del parque de 16 millones de Super Nintendo que tiene en Japón, es de no abandonar bajo ninguna circunstancia su máquina. El ejemplo más reciente lo tenemos aquí mismo. El último trimestre de 1995 ha visto cómo Nintendo barría el mercado con hasta tres súper éxitos, uno tras otro, de los de colapso inmediato: empezó el *show* en 'Killer Instinct', continuó con 'Yoshi´s Island' y culminó con un 'Donkey Kong 2' enorme. En esa línea, tiene previsto continuar Nintendo sus andanzas jugables durante el 96. De hecho y para que os hagáis una idea, ya tiene preparados nueve grandes títulos para este año.

La primera entrega lleva nombre propio, Disney, y algunas joyas ya en la calle ('Pinocchio'). Pronto hará su aparición el **'Maui Mallard'** de Donald (este mes en *preview*) y, quizá antes del verano, **'Toy Story'** (un *crack* de cine apoyado en imágenes generadas por ordenador), **'Pocahontas'** y **'Gargoyles'** (basado también en un filme que se está rodando ahora).

Tras el desembarco Disney, será el turno de Kirby. Que nosotros sepamos, Nintendo tiene en marcha dos nuevas joyas del orondo para la Super y otras tantas para Game Boy. En Super podremos ver a un Kirby renderizado en **'Kirby´s Dream Course'**, y a otro explosivo haciendo lo propio en **'Kirby´s Super de Luxe'**. En GB, nos sorprenderá con estas 'japonesadas': **'No Block Ball'** y **'Pocket Monster'**.



TUS RELOJES FAVORITOS AHORA A UNOS PRECIOS MUY ESPECIALES

EXISTENCIAS MUY LIMITADAS

Reloj despertador



P.V.P. 3.400
2.900



P.V.P. 4.600 3.600
Reloj de pulsera Moto Ratón (pila incluída)

P.V.P. 2.800 2.350
Reloj de pared Power Rangers

Reloj despertador Lion King



P.V.P. 3.400
2.900



Reloj de pared Moto Ratón

P.V.P. 2.800
2.100

THE LION KING

1.800
P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)

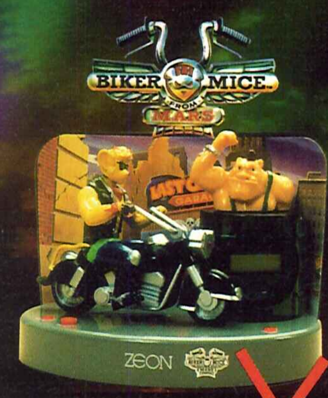


P.V.P. 5.900
4.600

Reloj despertador. Baby Simba. Se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.

THE LION KING

P.V.P. 2.800
2.350
Reloj de pared



P.V.P. 5.900
4.600

Reloj despertador parlante
Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It's time to Rock & Ride!" y el ruido de motor una Harley Davidson

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❏ Reloj Despertador Power Rangers....................P.V.P. 2.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers..........................P.V.P. 2.350 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón...............................P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón...........P.V.P. 3.600 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón...........P.V.P.4.600 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz...............P.V.P.4.600 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba....................P.V.P.1.800 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King...............................P.V.P.2.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King....................................P.V.P. 2.350 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ______________

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO.......................................LOCALIDAD.......................PROVINCIA.......................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).......................TELÉFONO.......................

Forma de Pago:
- ❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________
- ❏ Contra reembolso
- ❏ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

NT

Killer Instinct & Mortal Kombat 3

Super Nintendo

Los mejores momentos de los dos juegos de lucha que están rompiendo moldes

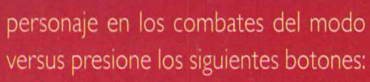
Por Javier Abad

El mejor sitio para luchar

Pues lo tenemos bastante claro, el brillante ***Sky Stage*** de **'Killer Instinct'** y el no menos espectacular ***The Bank***, unido por arriba a otro llamado ***Rooftop***, en **'MK3'**. ¿Cómo se elegía escenario? En **'KI'** se trata de que el primer jugador en elegir personaje en los combates del modo versus presione los siguientes botones:

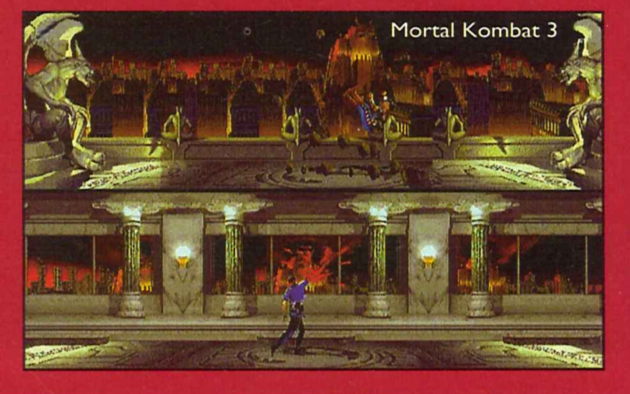


Killer Instinct



- ***Arriba + L: Glacius's Stage.***
- ***Arriba + X: Ice Stage.***
- ***Arriba + Y: Dungeon.***
- ***Arriba + R: Spinal's Stage.***
- ***Arriba + B: Orchid's Stage.***
- ***Arriba + A: Cinder's Stage.***
- ***Abajo + L: Thunder's Stage.***
- ***Abajo + Y: Riptor's Stage.***
- ***Abajo + X: Eyedol's Stage.***
- ***Abajo + R: Street Stage.***
- ***Abajo + B: Sabrewulf's Stage.***
- ***Abajo + A: Fulgore's Stage.***
- ***Abajo + B*** en los dos mandos a la vez: Sky Stage.

En **'MK3'** es más fácil. Basta con que activéis el menú Kool Stuff (presionad Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, B, A, en la pantalla de Start/Options) y pongáis en **on** la opción ***Kombat Zone***.



Mortal Kombat 3

El final más divertido

Después de tantas brusquedades, no está de más terminar la lucha con una sonrisa. Así destacamos el ***Friendship de Nightwolf*** en **'MK3'**: se transforma en Raiden y cae del cielo la recreativa de la primera entrega del juego (pulsad el botón de Correr cuatro veces seguidas y después Abajo). De **'KI'** nos quedamos con cualquier ***Humiliation*** que se le haga a ***TJ Combo***: ¡cómo baila y qué gafas gasta!





La nena + sexy













¿Os apetece ponerle un poco de picante a vuestras peleas? Pues acompañadnos, porque vamos a elegir a la luchadora más sexy de cada juego, esa que aprovecha el momento en que el rival se queda paralizado ante sus carnes prietas para propinarle un buen puñetazo. La verdad es que en **'KI'** no hay mucho donde elegir, así que visto el escaso atractivo de Spinal o Riptor nos hemos decidido por darle este galardón a ***la explosiva B. Orchid***, una damisela que está causando estragos entre los aficionados al género de la lucha (y razones no le faltan para ello. Las tiene a pares).

En el otro lado, hay más candidatas, pero a nosotros nos ha cautivado ***la elegancia vaporosa de Sindel***, una debutante de larga y letal melena que ha hecho que la causa de **'Mortal Kombat'** gane muchos adeptos (cuentan que Sonya se ha puesto celosa. De Sheeva es mejor no hablar).



El tío + cachas



Tiempo ahora para elegir al mocetón más fuerte de cada juego, a ése que deja a las nenas prendadas de alguno de sus incontables músculos. Aquí sí que hay cantidad y calidad para dar y tomar, pero aun así nos hemos arriesgado a elegir a dos luchadores de cada juego y a salir corriendo por si alguno de los otros no está de acuerdo con nuestra elección. En todo caso, la decisión ya está tomada.

Así pues, recibid como se merecen a ***Jax*** de **'Mortal Kombat 3'** y a ***Thunder*** de **'Killer Instinct'**, los dos cachas más imponentes que pasean su palmito a día de hoy por la Super.



Las dos mejores llaves





Entre **'Killer Instinct'** y **'Mortal Kombat 3'** suman un buen puñado de llaves y golpes especiales, por lo que elegir las dos mejores nos ha costado sangre, sudor y lágrimas de alegría cuando por fin nos decidimos por éstas: del primero, ***un golpe de Glacius llamado Liquidize*** (presionad Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y cualquier patada); y del segundo, ***una presa de piernas de Sonya*** que se realiza manteniendo el Bloqueo presionado y pulsando Abajo y Puñetazo Bajo a la vez.

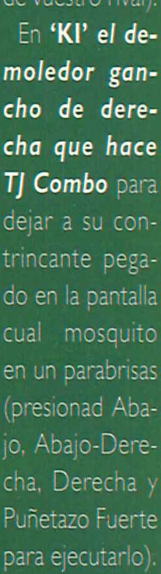
Los finales + brutales



Mortal Kombat 3

La verdad es que este apartado nos daría para llenar varias páginas él solito, pero como estamos cortos de espacio nos vamos a quedar con dos movimientos que nos dejaron boquiabiertos la primera vez que los vimos. El primero es un ***Fatality*** de **'MK3'** en el que ***Kano mete su mano hasta las entrañas del rival para arrancarle el esqueleto*** (mantened el Puñetazo Bajo presionado y pulsad después Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, estando, eso sí, cerca de vuestro rival).

En **'KI'** ***el demoledor gancho de derecha que hace TJ Combo*** para dejar a su contrincante pegado en la pantalla cual mosquito en un parabrisas (presionad Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo Fuerte para ejecutarlo).





Killer Instinct

El caviar de los jefes

Ya que los dos juegos nos otorgan el privilegio de controlar a sus jefes finales, vamos a rescatar sus mejores movimientos. Os recordamos que para jugar con ***Eyedol*** en **'KI'** tenéis que elegir a Cinder y pulsar L, R, X, B, Y, A, mientras mantenéis pulsado Derecha en la pantalla de Versus. Por su parte, para poder elegir a ***Shao Kahn*** en **'MK3'** tenéis que entrar en el Scott´s Menu haciendo la combinación X, B, A, Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo en la pantalla de Start/Options.

Una vez que los tenéis a los dos, disfrutad ***lanzando bolas de fuego con Eyedol*** (Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo) o ***machacando la cabeza del rival con el martillo de Shao Kahn*** (Izquierda, Derecha y Puñetazo Alto). Y después de esto, buen provecho. Y es que pocos juegos de lucha nos pueden dejar tan buen sabor de boca.





Super Nintendo

Tintín en el Tíbet

Primeros pasos para completar la aventura



Nivel 1: El tren

Al principio sólo hay dos clases de **peligros**: las **cajas** que arrojan los viajeros por las ventanillas del tren **y** los **niños** correteando por la estación. El primer obstáculo se pasa saltando y el segundo, bajando a la parte inferior de la pantalla y permaneciendo allí hasta que los niños (diablillos...) hayan pasado.

El siguiente peligro es el **humo** que suelta la locomotora averiada. Para pasarlo habrá que ser hábil y saltar en el momento exacto.

A continuación, encontraremos una caja que deberemos coger para tirarla algo más adelante. Exactamente en el trozo de **vía rota** y así subir sobre ella para pasar **el enorme vacío (1)**. El siguiente salto se hace sobre una tablilla de madera. Vete de allí lo más rápidamente posible, ya que la endeble madera no está para muchos trotes y al poco de notar el peso de Tintín **se romperá**.

Llegamos a un río donde vemos a un niño arrastrado por la corriente. Evitando ramas, torbellinos de agua y maderas flotando, habrá que llegar hasta él y **salvarle** de morir ahogado. De esta manera, **empieza la profunda amistad entre Tintín y Chang (2)**.



Nivel 2: El hotel

El Capitán Haddock y Tintín descansan en un hotel. Los movimientos de Tintín se ven dificultados por una serie de elementos: los **camareros con sus bandejas**, a los que habrá que evitar agachándose justo antes de que nos alcancen **(3)**. Estos sólo aparecen en el piso de arriba, por lo que lo mejor es agacharnos justo antes de llegar a todas las puertas. En el piso de abajo, la cosa se complica aun más: **perrillos** haciendo de las suyas y **señoras de la limpieza** con malas intenciones. Los perrillos se sortean saltando y las camareras se esquivan igual que los niños de la estación. Pero incluso así, **presta atención a las torres de maletas,** ya que en cualquier momento alguna puede alcanzarte.

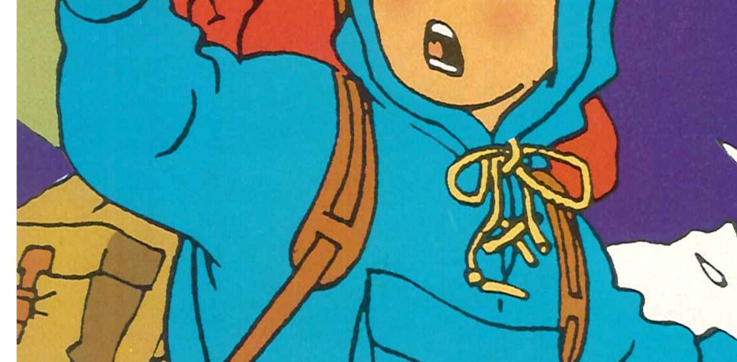


El objetivo es descender a la planta baja e ir a la izquierda donde recibimos la noticia de que un avión se ha estrellado (aún no sabemos que Chang viajaba allí). Después, debemos ir todo a la derecha hasta llegar a **conserjería**, donde nos dicen que ha llegado una carta para nosotros y que la tiene el Capitán **(4)**.



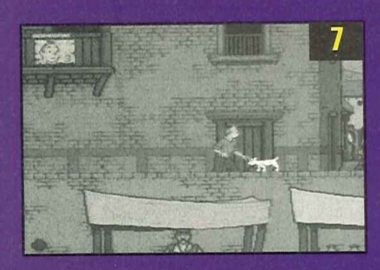
Tan sólo nos queda subir e ir a la derecha para encontrarnos a **Haddock (5)** y recibir la desagradable sorpresa de que **Chang viajaba en ese vuelo siniestrado**.





Cuenta este juego que el joven reportero Tintín conoció a un muchacho oriental llamado Chang, y que entre ambos nació una bella amistad. Pero que un accidente aéreo truncó esta historia. Le dijeron al periodista que su amigo había muerto. ¿Muerto? Sólo había una forma de averiguarlo: ir a buscar a Chang. Eso es precisamente lo que vamos a contarte. Cómo encontrar a Chang, en dos capítulos.

Por David García



Nivel 3: El mercado

Esa misma noche, **Tintín sueña** que **Chang está a salvo** y que debe ir en su ayuda cueste lo que cueste. Lo primero es buscar a un guía que conozca la zona donde se estrelló el avión.

La búsqueda comienza en **un mercadillo** en el que lo más difícil es evitar que nos alcancen esa especie de **jarrones balanceantes**. Es cuestión de encontrar el momento en el que pasar. Pero es que además hay **seño-**



res montados en bici que creen que la calle es suya, **bueyes** y **transportistas de maderas**. En fin, de todo un poco.

El primer paso debe ser descender las escaleras e ir a la izquierda a hablar con **un amable señor** que nos brinda la ayuda de **su hijo,** quien se encuentra algo más a la derecha. Pronto le encontraremos y nos pedirá que le sigamos, pero ni siquiera Carl Lewis lo habría conseguido. Por fortuna, **algo rojo se le cae (6)**, reógelo. A la derecha del mercado, se encuentra **Milú**. Su fino olfato nos permite **encontrar al chaval (7)**.



Nivel 4: La lluvia

Bajo una descomunal tormenta, el niño nos muestra el camino para encontrar a un señor que a la vez nos puede ayudar a localizar al ansiado guía. La lluvia hace que la calle se convierta en un auténtico riachuelo con **bidones flotando y objetos que caen**



de las terrazas. El señor nos dice que el guía vive al final de la calle. Y allí es hacia donde debemos dirigirnos, pero antes habrá que **recoger una caja** para que al llegar ante la presencia de **una niña asustada** por el temporal, la depositemos en el suelo y ella se coloque sobre la madera.

Regresa unos pasos y recoge **una nueva caja**, colócala delante de la primera y repite la operación **(8)**. Ya no queda más que ir a la derecha hasta **encontrarnos con el guía (9)**.



Nivel 5: La montaña

Con la compañía del guía, llegamos hasta la montaña. Lo primero que hay que hacer es subir e ir a la derecha a **coger un pedazo de hierba**. Luego, encamínate a la izquierda hasta llegar a **un buey** que no está dispuesto a moverse si no es a cambio de comida. **Lánzale el manjar (10)** y con el camino libre continúa la



escalada. Ve a la derecha y sube hasta que encuentres al capitán y a un mareado, por la altura, Milú.

Esto provoca que el inseparable perro blanco tenga un tropiezo y **caiga al agua**. La aventura se convierte en algo similar a la del rescate a Chang. **Habrá que nadar y esquivar los obstáculos**. ¡Ah!, y si antes de lanzarte al agua vas a la derecha, encontrarás una vida extra. Al final Milú será rescatado **(11)**.

Nivel 6: La cuesta abajo

Se trata de ir cogiendo los caminos en horizontal y **no caer** todo **hacia abajo (12)**. Hay dos tipos de **obstáculos**: las **piedras** que habrá que saltar **y** los **arbustos** que se pasan deslizándose, o lo que es lo mismo, pulsando hacia abajo en el mando.

Nivel 7: La montaña nevada

Por fin llegamos a la nieve. Lo primero es ir a la izquierda y **mover la bola de nieve grande**, quitando la pequeña **(13)**. Dejamos que ruede hasta que se pare y allí nos subimos sobre ella y vamos saltando hasta llegar a **una nueva bola de nieve**.

Esta nueva bola, al caer, hará **un agujero** por el que descenderemos y avanzaremos a la izquierda con cuidado de no caer en los precipicios que se van haciendo . Descendemos y saltamos antes

MEGAMAN X2

SUPER NINTENDO

Un par de claves de otro de los 'MegaManes'



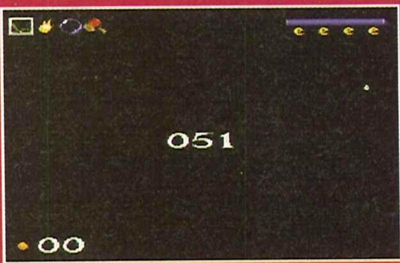


Primer enemigo: **1528 3834 3451 2281**
Última fase: **3553 2825 3684 6251**

PAC-IN-TIME

SUPER NINTENDO





Súper password

Si siempre has querido tener un buen truco para este juego, no busques más. Ve a la ***pantalla de passwords*** *y teclea:* **LVDYK**. *A continuación, acude a la* ***pantalla de título*** *y sitúate sobre la opción de uno o dos jugadores para presionar simultáneamente los botones* **IZQUIERDA, L y R**. *Sin soltarlos, pulsa* **START** *y alucinarás con la opción surgida. Nada menos que podrás saltarte los niveles a tu antojo.*

de llegar al final de la pendiente. Así vamos subiendo hasta llegar a **una nueva bola helada** que, **y van tres**, volvemos a hacer rodar. Nos subimos sobre ella una vez que **se detenga (14)** y escalamos en zig zag. A continuación, y en pleno esfuerzo, **avanzamos a la izquierda, luego arriba y por último derecha hasta encontrar al guía y al bueno del Capitán Haddock**. Un alivio.







Nivel 8: El avión

Estamos ante una **fase complicada** debido, sobre todo, a la **precisión** con la que hay que realizar la mayoría de los **movimientos**.

Lo primero que hay que hacer es dirigirnos hacia la derecha hasta que el guía de la expedición nos dé **un piolet** (uno de esos pequeños martillos con el que agarrarnos a las rocas) **(15)**.

Acto seguido nos vamos a la izquierda y **nos introducimos en los restos del avión siniestrado (Tira de pantallas)**. Al final de los cables y de los agujeros provocados por la fuerza del impacto, podremos **recoger una valiosa cuerda**.



Continuamos **escalando**, utilizando el piolet cuando sea necesario **(16)**, hasta llegar al borde de un precipicio en el que usaremos la cuerda. Bajamos, saltamos a la cuerda y nos balanceamos **hasta llegar al otro lado (17)**. A continuación saltamos volviendo a utilizar nuestro pico y tras una serie de saltos de roca en roca, llegamos hasta **Milú**, que ladra a un montón de nieve. Utilizando el piolet allí (abajo + Y), descubriremos un agujero que **nos conducirá hasta una gruta**.

Nivel 9: La caverna

La gruta presenta la dificultad de su **estructura laberíntica**. Habrá que tener cuidado con los murciélagos y las estalactitas que se desprenden del techo. **Algunas de las zonas deberán pasarse gateando**.

La mejor orientación que podemos prestarte es que mires la **Pantalla 18** y desde allí vayas a la izquierda. Pronto verás una piedra pequeña que sujeta a otra mucho más grande. Haz lo mismo que con las bolas de nieve y una vez que se detenga, utilízala para saltar sobre ella y llegar a una zona antes inaccesible. Ahora estamos ante **una empinada pared** que habrá que escalar con la ayuda del piolet **(19)**. Una vez arriba, verás









una nueva piedra que, tras dejarla libre de obstáculos, rodará hasta el borde del precipicio. Súbete a ella y salta. Allí **Milú** hará el resto **(20)**.

Nivel 10: La escalada

Sin duda alguna, **la fase más difícil del juego**. Es tan arriesgada que ni el guía de la expedición continúa con nosotros. Tan sólo **Tintín y el Capitán Haddock**. A grandes rasgos, y poco más podemos deciros, se trata de **ir escalando la montaña sin caer al vacío**.

Los únicos secretos son hacer **que la cuerda no se tense demasiado**, para lo que será necesario que ambos escaladores trabajen muy de cerca; que se aseguren, mientras no escalen, con la ayuda de sus respectivos piolets; y que nunca escalen por las zonas con nieve. La manera de pasar de una montaña a otra es haciendo **uso de esas piedras que sobresalen** y encima de las cuales son capaces de **balancear** las cuerdas nuestros amigos. Primero se sube uno y balancea al otro, quien una vez asegurado en otra roca devuelve el favor a su compañero **(21)**. Una última advertencia es que si uno de los dos personajes se resbala y cae al vacío, aún tiene unos instantes antes de que el otro escalador acabe cayendo **(22)**. Intenta que vuelva a **agarrase a las rocas lo más rápido posible**.





Nivel 11: La tormenta

Si has cogido cierta práctica a eso de saltar y agarrarte con el piolet, no debes tener muchos problemas en este nivel. Basta con que **controles la dirección del viento** mirando a los copos de nieve y que **saltes siempre con el viento a tu favor**; de lo contrario nunca llegarás a buen puerto.





Pero vamos por partes: los cinco primeros saltos a realizar sobre la **falsa nieve (se rompe)** debes practicarlos pisando un poco y saltando a la mitad del terreno. Pero ojo, **el sexto no debes pisarlo bajo ningún pretexto**. Después deberás saltar y evitar un par de bolas que arrastra el viento. Y a continuación, volver a saltar -con el viento a tu favor- y **agarrarte con el piolet a la pared empinada (23)**. Luego unos cuantos saltos rápidos, ya que **las rocas sobre las que te apoyas empiezan a romperse al poco de notar tu peso**, y poco antes de llegar al final de la zona te **dejas caer (24)** al interior de una **gruta**.



Allí tienes dos opciones: la primera es ir a la izquierda **a coger algo de tiempo** y la segunda avanzar a la derecha, **buscando la salida**. Serán necesarios un buen número de saltos largos y precisos **(25)**.



Al salir de la gruta, no ha acabado todo, pero sí lo más difícil. Tan sólo nos falta una repetición de los saltos del principio: es decir, cinco pisando la nieve y el sexto sin pisar.

Y así, termina nuestra primera entrega de esta increíble aventura..., **¿serás capaz de esperar hasta el mes que viene?**



POWER RANGERS: THE MOVIE

SUPER NINTENDO

Llevar el súper traje desde el principio

Enemigos de los **Power Rangers**, *temblad. A partir de ahora, los poderosos defensores del bien podrán transformarse directamente en Power Rangers desde el principio de la partida con tan sólo presionar* **ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, X, B, Y, A** *en la* **pantalla de título**.





PRIMAL RAGE

SUPER NINTENDO

Dos trucos en uno

Presiona START en la **pantalla de título** *para hacer que aparezca el* **menú principal**.

Una vez allí, pulsa:

IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA.

Si lo has hecho bien, en seguida aparecerá una nueva opción en pantalla.

Otro truco interesante. Verás, si quieres **cambiar el color del dinosaurio con el que luchas**, *te bastará con acudir a la* **pantalla de selección de luchadores** *y elegir a tu bestia* **presionando simultáneamente los botones Y, X, B** *y* **A**. *Te darás de bruces con un nuevo y tentador vestuario.*

DONKEY KONG COUNTRY 2

Objetivo: lograr que Donkey vuelva a casa

GANGPLANK GALLEON

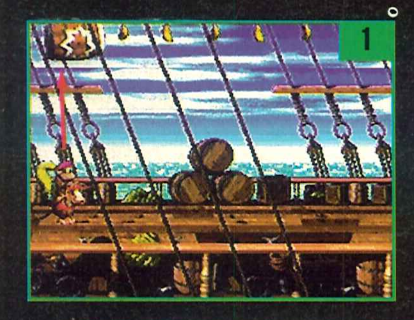
Si con 'Donkey Kong Country' fuimos capaces de completar el 100% del juego, ¿qué nos va a impedir hacerlo en esta segunda parte? Uníos a nosotros y sed bienvenidos a la guía que hará que el bueno de Donkey pueda volver con sus amigos sano y salvo. ¡La aventura de 'DKC2' despega en este número!

Por Javier Abad

Nivel 1: Pirate Panic

Decidle que no se lo tome a mal, pero lo mejor que podéis hacer para comenzar la aventura es **lanzar a vuestro compañero** un poco más a la izquierda del punto donde aparecéis al entrar en este nivel **(1)**.

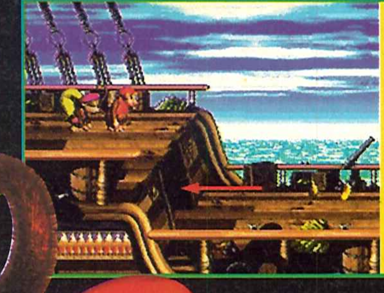
De esta forma, encontraréis un barril que os impulsa hacia la derecha para recoger varios **plátanos** y una **moneda**. Lo siguiente es entrar por la puerta que hay poco después **(2)**, ya que allí os espera un mensaje del







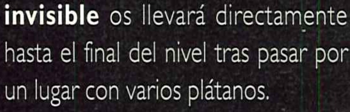






Capitán K.Rool diciéndoos que ha raptado a **Donkey** (¡el muy perro!), y un globo de esos que os da una vida por vuestra cara bonita.

Si seguís avanzando, llegaréis al primer grupo de barriles, que esconde un sabroso secreto: lanzando a vuestro amigo/a hacia arriba en el punto que os indica la flecha **(3)**, un **barril**



invisible os llevará directamente hasta el final del nivel tras pasar por un lugar con varios plátanos.

Salid, volved a entrar y avanzad plácidamente hasta que lleguéis al lugar en el que la cubierta del barco está partida **(4)**. Ahora sacad vuestro instinto suicida a pasear y dejaros caer por allí. Así podréis entrar en la **pri-**







mera habitación secreta del juego (5).

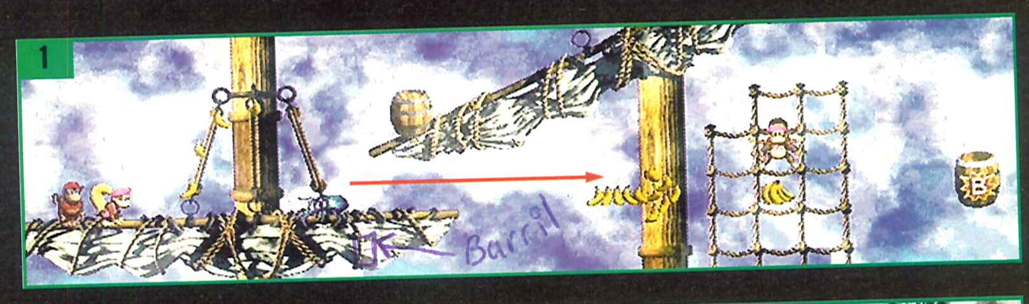
Poco después os encontraréis con **Rambi**, un viejo conocido que se estrena rompiendo la pared con su ataque especial (presionad el botón A unos segundos y después soltadlo) en un punto que está *cantado* por una **flecha hecha de plátanos (6)**.



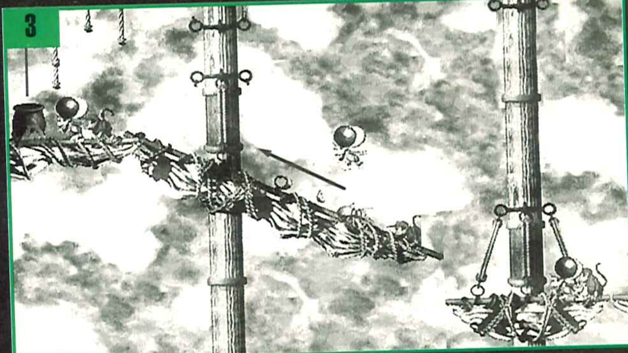


Es la entrada a la **segunda y última habitación** de **Pirate Panic (7)**.

Nivel 2: Mainbrace Mayhem







La entrada a la primera habitación oculta del nivel está poco después del inicio, aunque hace falta un poco de **habilidad** para llegar hasta ella **(1)**. Usad el **súper salto de Diddy** o el **giro de helicóptero de Dixie** para llegar hasta la escala de cuerda. Después, ya sólo os queda saltar al barril y poder coger así la **Kremkoin** que os espera dentro **(2)**.

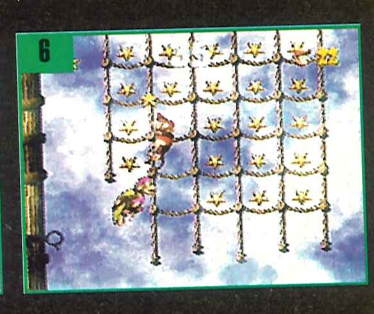
Para entrar en la siguiente *secret room* (¿os creíais que no sabíamos inglés?, pues chuparos ésa), tenéis que transportar una **bala de cañón** que os encontraréis más adelante, hasta el cañón (como veis, nos funciona la lógica) que hay a la izquierda **(3)**. Ahora echadle valor, atreveos a hacer de *monobala* y os disparáis vosotros también.

Una vez dentro, afinad la puntería para acabar con todos los *marditos* **Kremlins** que os esperan allí, lanzándoles objetos **(4)**.

Para que a la tercera vaya la vencida, hablando de habitaciones claro, tenéis que llegar hasta la parte superior izquierda del mapeado, donde se encuentra un barril al que llegáis **lanzando a vuestra pareja (5)**. Esta vez se trata de recoger todas las **estrellas (6)**, y por cierto, no os olvidéis de coger **la moneda DK** que hay a la salida de esta última habitación. Una vez en nuestro poder, podemos afrontar el siguiente paso de esta aventura.







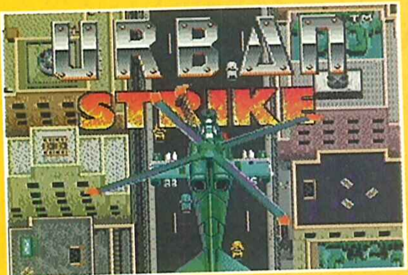
URBAN STRIKE

SUPER NINTENDO

Passwords de guerra

HAWAI: YZ9NHLWP4K9
BAJA OIL RIGS: C9NHLGDMSYH
MAIN RIG: ZNHLGBRJXC6
MÉXICO: 4HLGBW67FZD
SAN FRANCISCO: NLGBWD3VK96
ALCATRAZ: HGBWDRPTYNP
NEW YORK: LBWDR6M4CHT
LAS VEGAS: GWDR63JSZLT
CASINO: BDR63P7X965
UNDERGROUND: WR63PMVFNBF
VICTORIA FINAL: D63PMJTKHWY



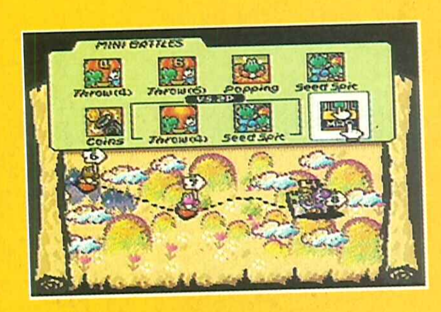


YOSHI'S ISLAND

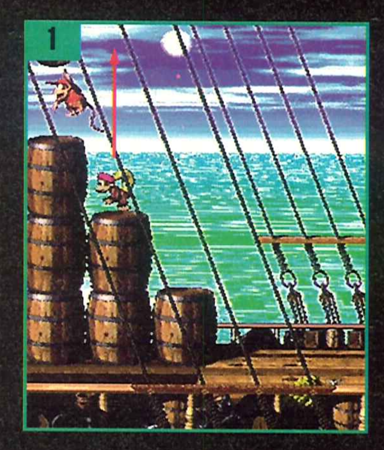
SUPER NINTENDO

Dos mini juegos para dos jugadores

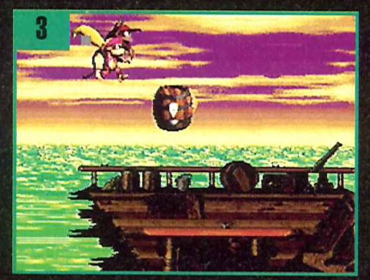
Después de **finalizar al 100% todos los niveles de una fase**, *sitúate* **sobre el recuadrito de bonus** *y mantén presionado* **SELECT a la vez que pulsas X, X, Y, B, A**. *Además de acceder directamente a todas las fases de bonus podrás entrar en una nueva modalidad: dos mini juegos en los que* **podrán participar dos jugadores**.



Nivel 3: Gangplank Galley







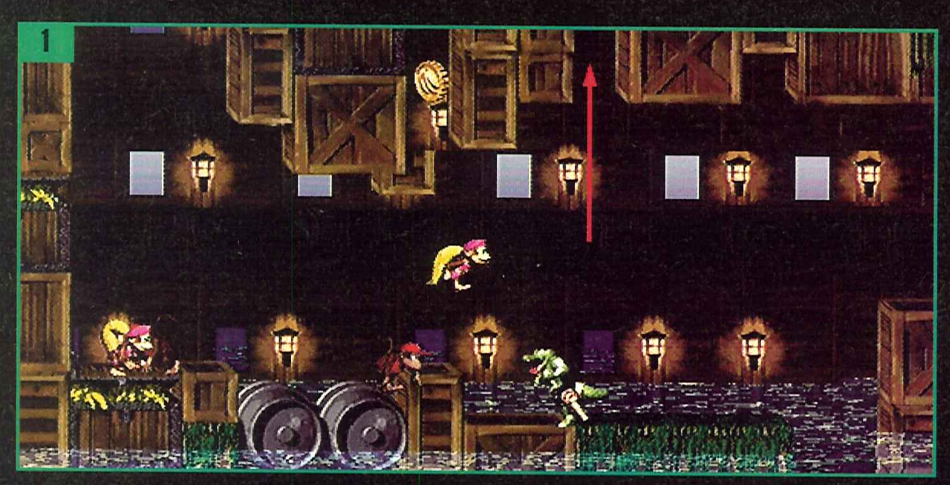


No corráis mucho en este nivel, porque hay un mogollón de cosas interesantes al principio. Seguro que todos habéis visto el **barril** que hay a la **izquierda** y que da entrada a una habitación secreta, ¿verdad? **(1)**.

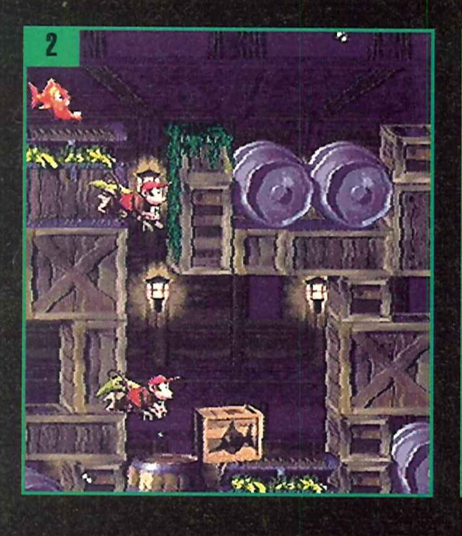
Lo que quizá no hayáis descubierto es que si lanzáis a vuestro compañero de fatigas a la derecha de aquél, llegáis a un segundo barril invisible que os transporta, casualmente, **hasta la salida**. Pero no os mováis todavía de aquí, porque desde este mismo punto del comienzo, y con un poco de habilidad, podéis colgaros de unos ganchos que hay a la derecha y que os llevan hasta la **moneda DK** de turno **(2)**.

Todavía queda una segunda habitación secreta en Gangplank Galley, y para alcanzarla debéis aprovecharos de la ventaja que os proporciona el **barril con un signo** de admiración que recogéis más adelante **(3)**. Por si no lo sabéis, os hace **invencibles**, y gracias a ello, podéis escalar una serie de barriles apilados que hay después sin preocuparos por los **enemigos** que los guardan **(4)**. Ahora tenéis nuestro permiso para pasar a la siguiente etapa del viaje. Bueno, si habéis seguido nuestras instrucciones.

Nivel 4: Lockjaw´s Locker



Esta primera etapa submarina del juego nos depara alguna que otra novedad con respecto a la primera entrega de DKC. La principal, que ahora en este tipo de niveles también hay habitaciones ocultas por descubrir, algo que no ocurría en el original. Menos mal que dimos clases de natación y os podemos contar cómo descubrirlas.

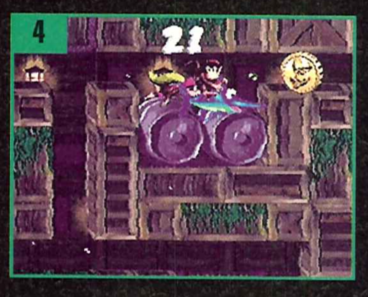




El comienzo de este nuevo *stage* es como el cuento de *irás y no volverás*, pero al revés. En esta ocasión, se trata de ir hacia la derecha hasta que **suba el nivel del agua** y retroceder después nadando hasta el punto que os hemos marcado con una flecha **(1)**.

No es por nada, es que allí se esconde un barril que os hace viajar hasta el final. Nosotros, en vuestro lugar, acabaríamos el nivel, salvaríamos la partida y volveríamos a entrar en él para hacer lo que sigue. Atentos.

Primero se trata de encontrar a **Enguarde**, que os está esperando en un lugar poco antes de coger **la letra O (2)**. De esta forma, podréis entrar en otro recoveco que se encuentra poco más adelante marcado por unos **plátanos en forma de A (3)**. Ahora cargad contra el sitio que marcan nuestra flecha y un plátano solitario para entrar en la única habitación oculta del nivel (buscad la **Kremkoin en la esquina superior derecha**) **(4)**.





Para terminar, quizá estéis echando de menos la **moneda DK**, pero no os preocupéis, porque también sabemos donde está. Solamente tenéis que andar espabilados cuando, ya casi al final, el nivel del **agua empiece a bajar**. Id rápidamente hacia la derecha y entraréis por **un camino** que os lleva hasta ella **(5)**.

Después de esta etapa, ya controlaréis lo de las crecidas de agua...

Nivel 5: Topsail Trouble

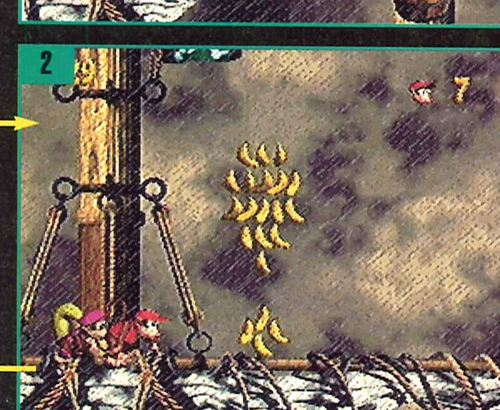
Si os decimos que el primer punto interesante de este nivel está **debajo mismo de vuestras narices**, puede que os suene a cachondeo, pero es totalmente cierto. Escondido debajo del preciso lugar en el que se comienza existe **un barril**, tan generoso él, que os transporta casi hasta el final para agradeceros que lo hayáis utilizado **(1, 2 y 3)**.

Después de esto, os queda un par de habitaciones secretas por descubrir, pero tranquilos, porque ninguna de ellas exige mayores complicaciones para encontrarla. Veréis, **el barril de entrada a la primera** os lo hemos puesto **clarito**, clarito **(4)**, así que es casi un pecado que se os pase y os perdáis el placer de descubrir lo que hay en ella **(5)**.

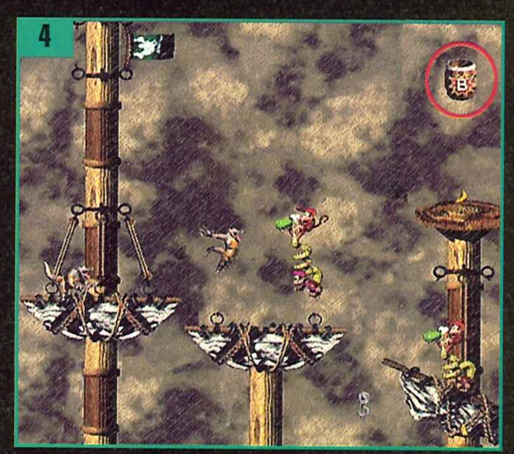
La segunda tiene su punto, porque para llegar al barril que sirve de entrada, hay que saltar sobre un par de **libélulas azules** muy fáciles de encontrar, pero aparentemente inalcanzables. Resulta que lo que no es tan fácil de descubrir es un gancho invisible que os permite llegar hasta ellas **(6)** y embolsaros de paso **una nueva moneda** cuando hayáis entrado en la habitación **(7)**.

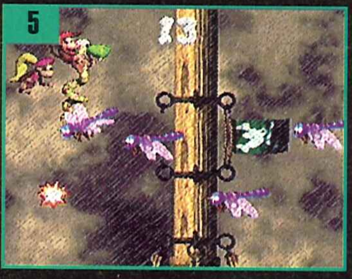
¿Qué tal esta primera toma de contacto con **'DKC2'**? Pues hasta el mes que viene.











La mayor parte de este nivel tenéis que recorrerlo montados sobre la serpiente Rattly. Ya que se presta a ello, aprovechad su gran salto.





WARIO BLAST

GAME BOY

Absolutamente todos los passwords

NIVEL 1:
1 - 6964
2 - 6007
3 - 4778

JEFE:
1415

NIVEL 2:
1 - 5819
2 - 0164
3 - 0362

JEFE:
3569

NIVEL 3:
1 - 8401
2 - 8264
3 - 0173

JEFE:
2828

NIVEL 4:
1 - 2514
2 - 1543
3 - 2134

JEFE:
4780

NIVEL 5:
1 - 1909
2 - 0105
3 - 4092

JEFE:
6271

NIVEL 6:
1 - 4163
2 - 0160
3 - 7689

JEFE:
8169

NIVEL 7:
1 - 4881
2 - 2077
3 - 5296

JEFE:
0117

NIVEL 8:
1 - 4185
2 - 6318
3 - 0390

JEFE:
3158

WEAPONLORD

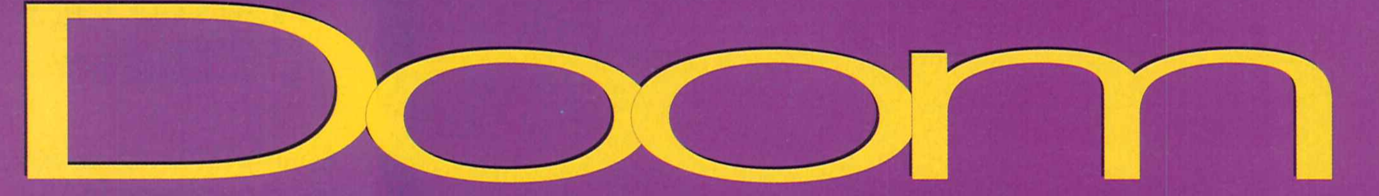
SUPER NINTENDO

Jugar como Zarak

Adoptar la personalidad de Zarak resulta de lo más sencillo. No hay más que acudir a la **opción password de la pantalla de opciones** *y una vez allí teclear lo siguiente:* **AYA YBB BYA AAY YBY AAA**. *Esto te permitirá jugar como Zarak en la* **modalidad Story book**.







Seguimos jugándonos el pellejo

Aquí estamos de nuevo para ofreceros la segunda entrega de 'Doom'. La cosa cada vez se complica más y los enemigos son incluso más potentes y numerosos que los de niveles anteriores. Sé rápido de reflejos y cauto en tus movimientos. Son las únicas claves del éxito.

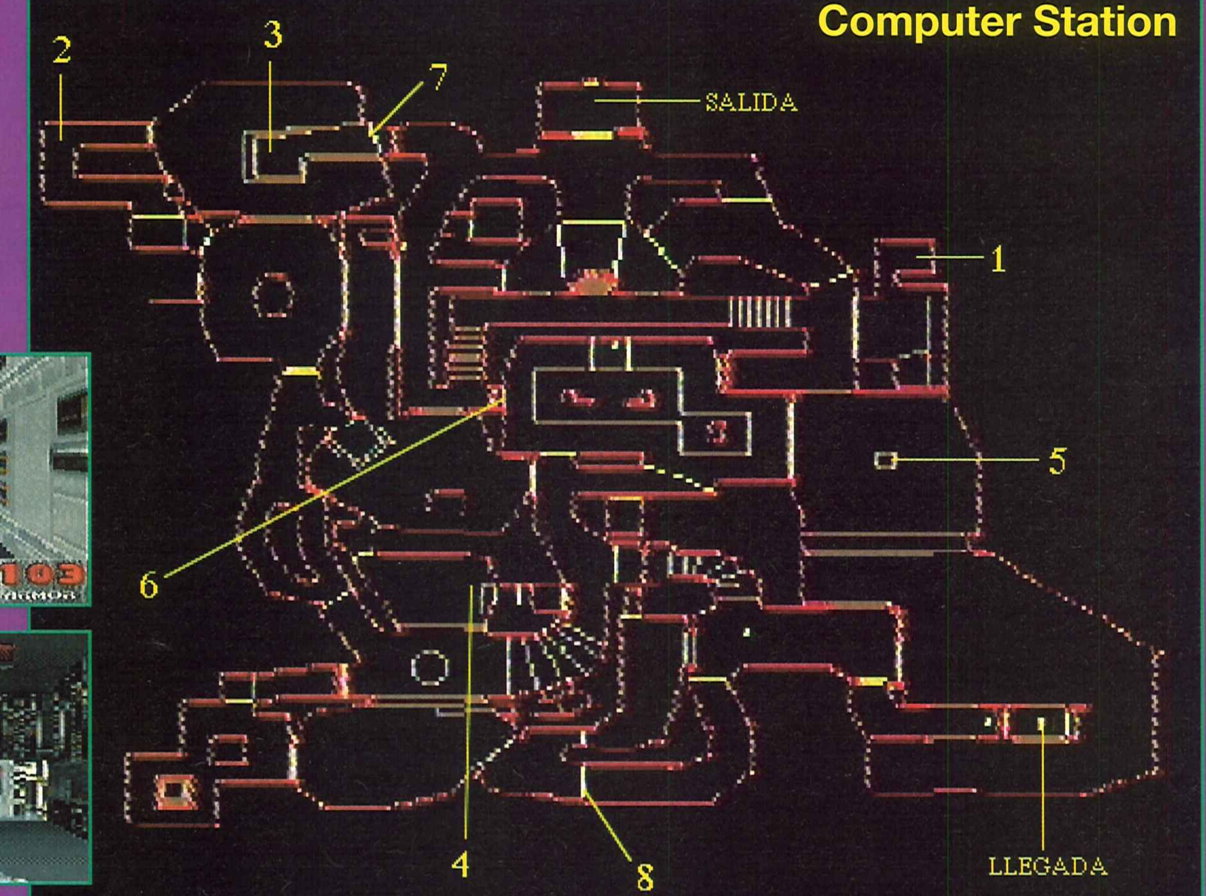
Por David García

Nivel 6: Computer Station

LISTADO DE LAS POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA: 1- Llave amarilla, 2- Llave roja, 3- Llave azul, 4- Mapa, 5- Esfera roja, 6- Puerta cerrada (Llave amarilla), 7- Puerta cerrada (Llave roja) y 8- Puerta cerrada (Llave azul).



Son necesarias las tres llaves en el orden **amarillo, rojo y azul** (**1, 2 y 3** respectivamente) para abrir las puertas **6, 7 y 8**. De nuevo el mapa electrónico resulta interesante para acceder a determinados lugares.



2

Llegada

CONSEJOS GENERALES

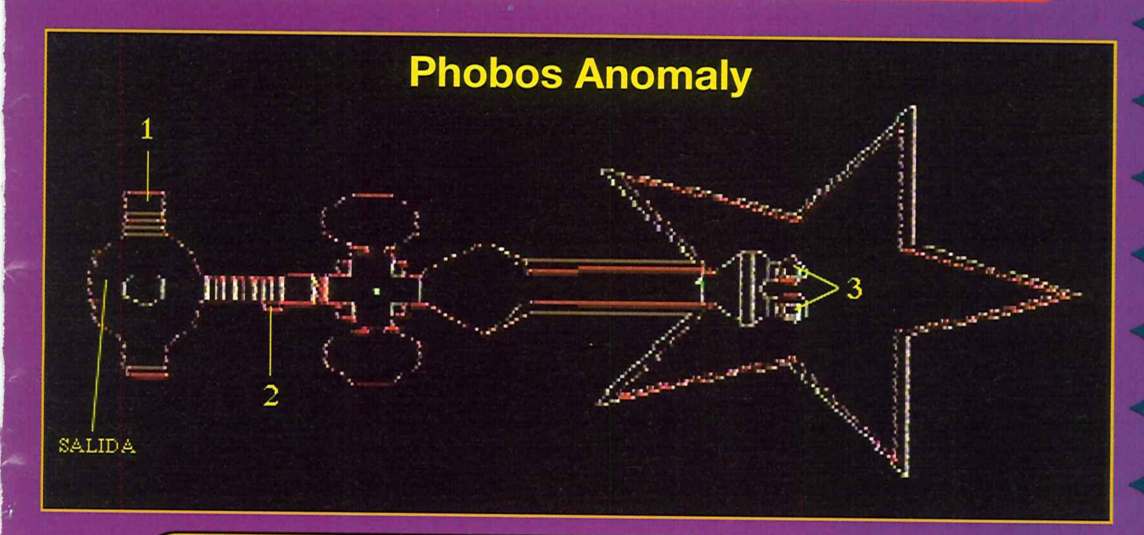
1) Utiliza el **botón B** para correr siempre que estés **en una situación peligrosa**, especialmente para atravesar zonas con líquido contaminante.

2) En ocasiones, el suelo o las columnas se elevarán cuando te encuentres a una determinada distancia de ellas. Prueba a **alejarte o acercarte** siempre que veas u oigas algo que se mueve.

3) Cuanto más lejos esté tu enemigo, menor será el daño que pueda causarte. Lo mejor es que **dispares** en cuanto notes la más **mínima presencia alienígena**. Un retraso puede ser fatal.

4) Prueba pulsar el **botón A** para **activar barreras y puertas secretas** en cuanto notes una pared extraña. Un color diferente, una pequeña ranura... son indicativos de una puerta secreta.

5) No dejes de activar ninguna palanca. Aunque no notes el efecto de inmediato, puede que te haya abierto una zona del mapeado a la que aún no hayas accedido.



Nivel 7: Phobos Anomaly

LISTADO DE LAS POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:
1- Mapa, 2-Esfera azul y 3- Enemigos.





En primer lugar, dispararemos a los **bidones** para eliminar todo lo que se mueva, incluidos los perros asesinos. Lo importante es **coger todo lo que se pueda** en cuanto a **salud y armadura** se refiere, porque la verdad es que nos van a hacer falta a la hora de enfrentarnos a los enemigos.

Para eliminar a **los demonios (3)**, resultará más conveniente **pasarlos de largo** en primera instancia, para **volverlos a atacar con el bazuca** cuando estemos **a una distancia prudencial** desde la que sus disparos no nos causen demasiados daños. Ya sabéis, nada de precipitaciones.



BATMAN FOREVER
SUPER NINTENDO

Seleccionar el nivel y armas especiales

Basta con que **en el menú principal** *presiones la siguiente combinación de teclas:*
IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, B, Y.

CHOPLIFTER 2
GAME BOY

Muchas claves

NIVEL 1-2: *SKYHPPR*
NIVEL 1-3: *LKBYSS*
NIVEL 2-1: *CHPLFTR*
NIVEL 2-2: *BYMSFWR*
NIVEL 2-3: *RGHTHND*
NIVEL 3-1: *GDGMPLY*
NIVEL 3-2: *TRYHRDR*
NIVEL 3-3: *SRRYSKS*
NIVEL 4-1: *CMPTRWZ*
NIVEL 4-2: *CHPYBYS*
NIVEL 4-3: *VRYHPPY*

CYBERNATOR
SUPER NINTENDO

6 'continues' extras

Ve a la **pantalla de opciones** *y presiona* **ARRIBA y R**. *Vuelve al* **menú principal** *y cuando empieces a jugar pulsa* **START e IZQUIERDA**. *Acto seguido volverás a empezar la partida, pero esta vez con alguna ayudita extra.*

JUDGE DREDD
SUPER NINTENDO

Un juez invencible

Cada vez más fácil para Stallone. En esta ocasión gozará siendo invencible pulsando **IZQUIERDA, ARRIBA, X, ARRIBA, DERECHA, Y** *en la pantalla de opciones. Y luego, durante el juego,* **X + B**, *si quieres invencibilidad, o* **Y+A**, *si lo que deseas en seleccionar nivel.*

LLEGADA
2
A
A
3
SALIDA
1
Deimos Anomaly

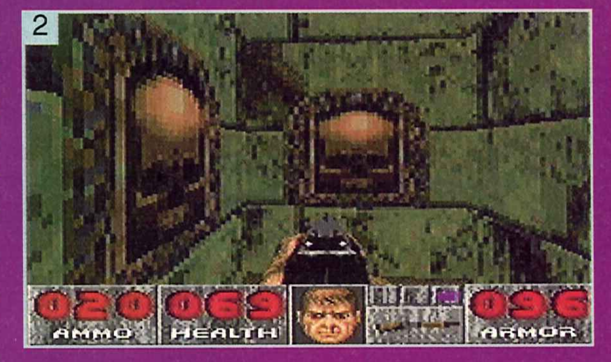
Nivel 8: **Deimos Anomaly**

LISTADO DE LAS POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:
1- Llave azul, 2- Interruptores calaveras, 3- Interruptor y Cacodemonio, y A- Teletransportador (conduce a la otra "A").

La práctica totalidad de este nivel se realiza mediante **teletransportadores**.

Un buen consejo es **disparar a los enemigos a través de las ventanas**. De esta manera, estarás más protegido y te ahorrarás más de un enfrentamiento posterior, cara a cara. En cuanto a los **interruptores** con forma de **calavera (2)**, resultarán la mar de útiles si presionas **primero** el que aparece a la **izquierda**. Se abrirá un pasillo secreto repletito de objetos de gran utilidad.

Acto seguido, presiona el que se ubica **enfrente** para descubrir una nueva zona del mapeado.



2



3

En este nivel, aparece un nuevo tipo de enemigo no visto hasta ahora. Se trata de un **Cacodemonio (3)** que, en este caso, está protegiendo un interruptor. Se caracterizan por su extrema dureza y serán necesarios **un buen número de disparos** para dar con sus huesos en la tierra. Una vez realizados los pasos anteriormente descritos, querrás llegar a **la salida**. A ella se accede por un **teletransportador marcado con la letra "A" en el mapa**.

Lo único que nos queda decirte es que estés muy atento, no te des ni un momento de respiro, porque **al abrir la puerta que conduce al siguiente nivel** te toparás con **un enemigo** dispuesto a impedir que escapes. **Ten el dedo cerca del gatillo**. Vamos, como si estuvieras pegado a él.



Teletransporte

Nivel 9: **The Refinery**

LISTADO DE POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:
1- Mega armadura ,2- Rifle de plasma, 3- Traje antirradiación, 4- Llave azul, 5- Metralleta y 6-Puerta secreta.





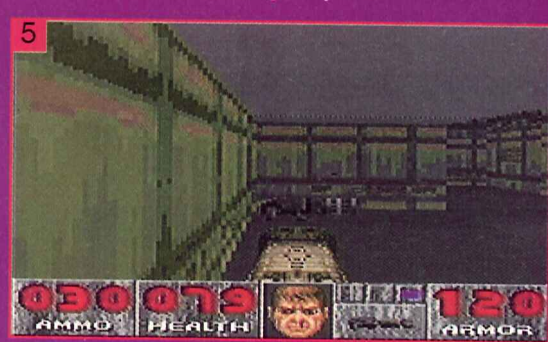
No te enfrentes al principio a los enemigos más complicados. **Más adelante** encontrarás **mejores armas, más munición** y tendrás más oportunidades de salir ganador.

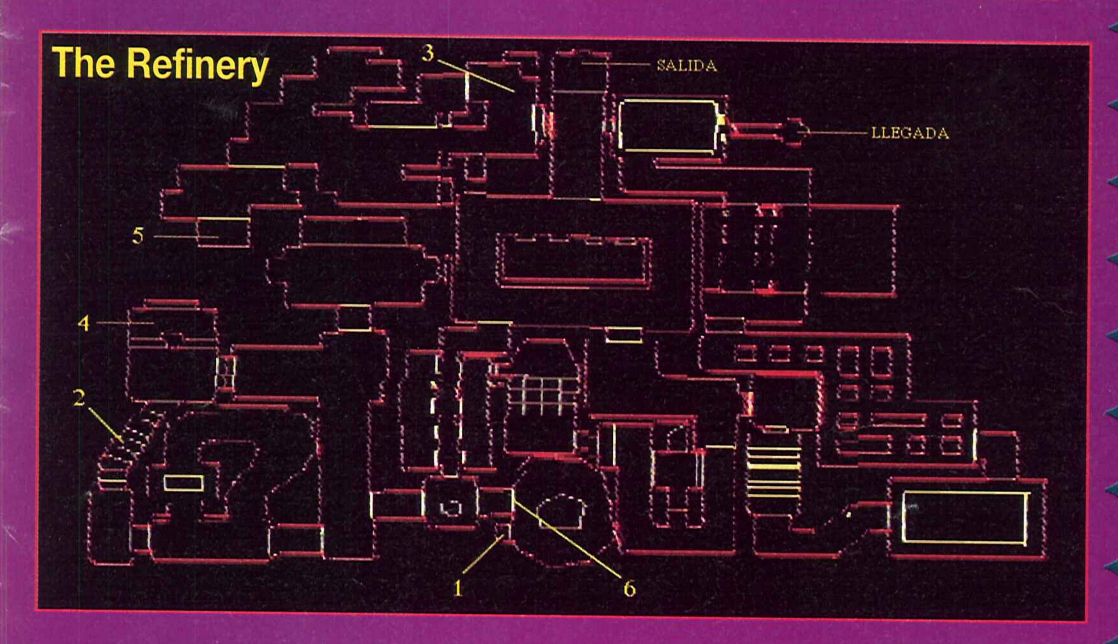
Aprovecha las acumulaciones de bidones para **provocar una explosión múltiple** y así eliminar a un montón de enemigos sin gastar casi munición. **El rifle de plasma (2)** se logra atravesando un pequeño río de líquido contaminante. Merece la pena perder algunas unidades de salud y a cambio conseguir tan suculenta arma. El único problema es que resulta **inútil frente a los Cacodemonios**. No todo iba a ser fácil.

Una vez borrados del mapa un buen número de adversarios y con suficiente munición en tu inventario, puedes **regresar al punto de partida y abrir la puerta que hay allí cerca**. Vivirás un infierno de enemigos en el que **tan sólo es válida la prudencia a la hora de avanzar.** Por suerte, encontrarás también alguna **Unidad de Enfurecimiento y una metralleta (5)** (opción muy útil si decides comenzar la partida directamente a partir del nivel 8).

En el mapa, apreciarás **un círculo** (más o menos) que oculta **una puerta secreta (6)** que, tras toda una serie de peligros -líquidos contaminantes incluidos-, te conducirá a la salida.

Como en el nivel anterior, ten cuidado al abrir la puerta. **Un enemigo espera**.





MEGAMAN 7
SUPER NINTENDO

7 claves 7

PRÓLOGO: 8735-2517-4416-8362
UN ENEMIGO DERROTADO: 8735-2517-5452-8362
DOS ENEMIGOS DERROTADOS: 8335-2717-4456-2362
TRES ENEMIGOS DERROTADOS: 8335-2716-6452-2372
TODOS LOS ENEMIGOS DERROTADOS: 8375-2786-8456-2332
CUATRO NUEVOS ENEMIGOS: 8375-2716-1446-2332
CASTILLO DEL DR. WILY: 8235-7656-3542-8171





MECHWARRIOR 3050
SUPER NINTENDO

¡Que no falten buenas claves!

Sobre todo cuando hablamos de un cartucho rebosante de acción como es éste de Activision. Y es que aunque contamos con **una súper máquina de guerra de primera**, *una ayudita nunca está de más. Al fin al cabo, en las cinco fases del juego hay mucho enemigo que eliminar y nunca se sabe...*

NIVEL 1: 65C816
NIVEL 2: BIGBND
NIVEL 3: FSPRNG
NIVEL 4: YHWX11

Yoshi's Island
SUPER MARIO WORLD 2

Super Nintendo

No hay quien pare a este mocoso, y menos ahora

Ya visteis en el capítulo anterior que el mundo de los Yoshies no es tan inescrutable como parecía. Y es que con nuestra ayuda hasta un niño con pañales, vamos Super Baby Mario sin ir más lejos, puede meter sus narices allí donde quiera. Seguimos relatando sus travesuras.

Con la colaboración del 

Mundo 1



FASE 1-6: Shy Guys On Stilts

1ª PARTE. Hasta la primera tubería.

Monedas rojas y Flores:

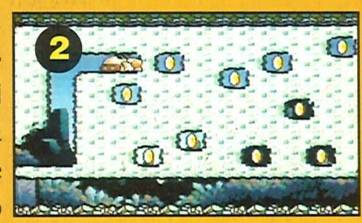
Justo al lado de la tubería encontraremos un muelle. Saltando en este muelle llegaremos hasta una puerta por la que accederemos a una habitación en la que hay **varios enemigos y varios huevos de distintos colores (1)**. Entre estos huevos, hay uno que es de color rojo intermitente. Tenemos que **usar este huevo para disparar contra uno de los enemigos** y de esa manera aparecerá 1a moneda roja.

3ª PARTE. Donde se encuentra el punto intermedio de salvar la posición.

Desarrollo de la fase:

Nada más subir en el ascensor, nos dirigiremos hacia la derecha, hasta el final. Pasaremos por el punto de salvar la posición, hasta que a la derecha del todo encontraremos **un pasillo** que va hacia abajo, y un poste tapándonos el camino.

Para pasar por allí, debemos saltar y **hundir el poste en el suelo**, usando para ello el movimiento de *golpear la tierra* (abajo + B mientras saltamos encima del poste). Después, sólo debemos bajar por este pasillo para entrar en la 4ª parte.



Monedas rojas y Flores:

Junto a la planta carnívora que encontraremos tras el punto de salvar la partida, hay una nube alada; **disparando a esta nube**, caerá un interruptor de admiración. Si pisamos este interruptor, aparecerá una flecha, y si nos colocamos **junto a la flecha** y pulsamos el mando hacia abajo, entraremos en una habitación secreta, en la que nos podremos transformar en ***Tanquetopo***. En esta habitación y transformados en tanque, debemos recoger unas monedas entre las que encontraremos 2 monedas rojas (2).



4ª PARTE. Segunda cueva a oscuras.

Monedas rojas y Flores:

Cuando subimos en un ascensor, seremos llevados hasta una zona en la que veremos en la parte superior de la pantalla una flor y varias monedas. Tenemos que **disparar huevos** de forma que reboten en la pared de la derecha y golpeen la flor y las monedas. De esta forma, conseguiremos una flor y seis monedas rojas (3).

FASE 1-7: Touch Fuzzy Get Dizzy

1ª PARTE. Hasta el punto de salvar la posición.

Monedas rojas y Flores:

Justo encima de una puerta con cerradura, hay **dos huevos de color rojo intermitente**. Los cogemos y los lanzamos contra los enemigos; así, aparecerán 2 monedas rojas.

Lugares y habitaciones secretas:

Encima de la puerta con la cerradura que antes hemos comentado, veremos una flor. Rodeando a esta flor, hay un montón de arena que se puede destruir con cabezazos o con huevos. Justamente encima de la flor (1), **oculta** debajo de esta arena, veremos **una nube alada** y dentro de ésta, una llave. Si usamos esta llave en la puerta de abajo, entraremos en una **Mini Batalla**, concretamente **de Recoger Monedas**.



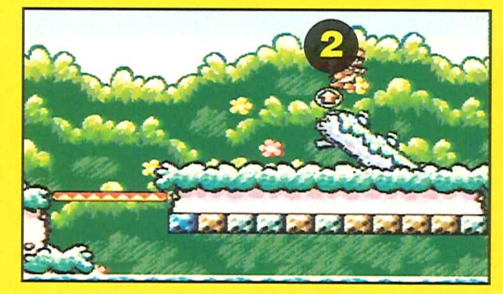
2ª PARTE

Zona de las esporas alucinógenas

Desarrollo de la fase:

Pasado el punto de salvar la posición, según avanzamos hacia la derecha, descubriremos unas especie de esporas. Si las tocamos, nos atontarán,

deformando el escenario y las plataformas. Por ello hay que tener cuidado ya que **Yoshi se moverá** solo, **sin control**. Para superar esta zona, lo mejor es que **saltemos sin parar**, y que **esquivemos o destruyamos** con huevos a **las esporas** antes de que nos toquen.



3ª PARTE. Zona de la meta.

Monedas rojas y Flores:

1) Veremos unos puentes que se doblan al ser pisados. Los rompemos, utilizando el movimiento de ***golpear la tierra*** (abajo + B mientras saltamos encima del puente). Así los destruiremos y cogeremos las 5 monedas que hay bajo ellos.

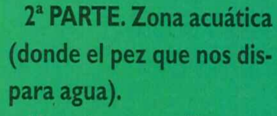
2) En el centro de la pantalla, hay **un tronco de árbol inclinado (2)**. Si subimos a lo más alto y saltamos, veremos cómo cae **un muelle**. Al saltar con éste, damos a una habitación oculta. Allí, a la izquierda, hay una roca que empujaremos hacia la derecha y sale **una nube alada**. Disparándola surgirá **una planta trepadora** que nos lleva a arriba de la habitación, para encontrar 4 monedas rojas.

FASE 1-8: Salvo The Slime's Castle

1ª PARTE. Hasta la primera tubería.

Monedas rojas y Flores:

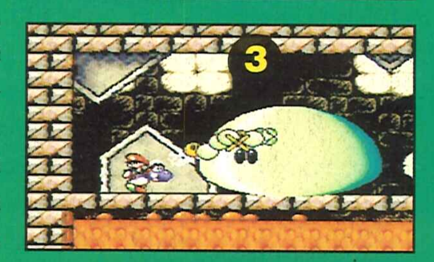
Encima de la tubería hacia la segunda parte de la fase, hay unas plataformas. **Saltándolas** llegamos a la zona superior. Vemos una flor y una moneda roja. Más arriba hay otra flor y una tubería a la que sólo podremos acceder desde la otra entrada de la tubería (1), que está en la segunda parte.

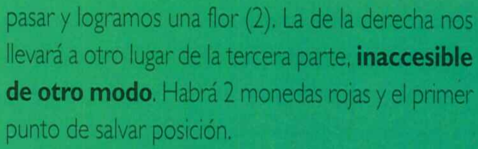


2ª PARTE. Zona acuática (donde el pez que nos dispara agua).

Monedas rojas y Flores:

Si subimos a la plataforma, mientras pasa por la parte superior de la pantalla, encontraremos **dos tuberías**. La de la izquierda va hasta la primera parte de la fase, a donde antes no podíamos pasar y logramos una flor (2). La de la derecha nos llevará a otro lugar de la tercera parte, **inaccesible de otro modo**. Habrá 2 monedas rojas y el primer punto de salvar posición.





3ª PARTE. Zona de las plataformas con pinchos que giran.

Desarrollo de la fase:

Encontraremos unos bloques de colores, que al ser golpeados de **un cabezazo o con huevos**, hacen girar unas plataformas del mismo color con pincho; ya podremos apoyarnos en ellas. Para conseguir superar esta zona, haced lo siguiente:

1) Golpeamos el bloque verde que hay al entrar para subir hasta la zona superior de la fase. **2)** Allí hay un bloque rojo que golpearemos. Bajamos de nuevo, y veremos cómo una plataforma con pinchos que había abajo ha girado. **3)** Nos subimos en ésta para alcanzar una noria de plataformas y un jarrón, donde hay una llave. **4)** Volvemos hasta el bloque rojo, y le golpearemos dos veces. La primera para llegar hasta la plataforma de la derecha. Y la segunda para saltar más a la derecha sin miedo a los pinchos del techo. **5)** Lanzamos otro huevo y golpeamos (por tercera vez) el bloque rojo. Seguimos a la derecha y vemos, más abajo, otras plataformas que habrán girado. Por ellas llegaremos hasta una puerta con cerradura. **6)** Nos metemos por ella, gracias a la llave, y a la 4ª parte.

4ª PARTE. Enemigo Final del Mundo 1.

Este enemigo nos atacará saltando hacia nosotros. No nos hará daño si nos toca, pero intentará empujarnos hacia la derecha para tirarnos a la lava. Manteneos cerca del lado izquierdo de la pantalla.

Para destruirle dispararle huevos con cuidado (3). Al darle le **salen unos enemigos pequeños** que nos podrán dar y quitar energía. Si no tenemos huevos, podemos crear más comiéndonos estos enemigos. Necesitamos 8 golpes para destruirle.

ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS

¿Cómo hacerse con ellos?



Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos. Sólo tienes que enviarnos un truco del juego que más te guste. Ahora, debe ser original y, claro, funcionar. Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4.
28700 S.S. de los Reyes. Madrid

Si nos encanta, no sólo lo publicaremos, sino que además obtendréis unos **súper guantes 'nintenderos'**.

SEPARATION ANXIETY

SUPER NINTENDO

Más códigos

Está visto que este mes **Nintendo Acción** *viene repletita de passwords.*

NIvel 1: *DCCPMH* **NIvel 2:** *MDRKJP*
NIvel 3: *STSPPC* **NIvel 4:** *QPMJCV*
Nuevo Nivel de Dificultad: *MRRYPN*

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

SUPER NINTENDO

Buenas trekkiclaves

NIVEL FRESHMEN

- Misión 102: XBBRAXABXRYA - M. 103: XBBRLYYYXRYY
- M. 104: XBBRYYRRXRYL - M. 105: XBBRBAXBXRYB

NIVEL SOPHOMORES

- M. 201: XBBRRXYRXYXA - M. 202: XBBLXXABXYXY
- M. 203: XBBLAYYYXYXA - M. 204: XBBLLYRRXYXB
- M. 205: XBBLYAXBXYXA

NIVEL JUNIORS

- M. 301: XBBLBXYRYBBX - M. 302: XBBLRXABYBBL
- M. 303: XBBBXYYYYBBX - M. 304: XBBBAYRRYBBY

NIVEL SENIORS

- M. 401: XBBBYXYRARAL - M. 402: XBBBBXABARAA
- M. 403: XBBBRYYYARAY - M.404: XBBAXYRRARAR

NIVEL LAST TEST *- Código: XBBALARYARAA*

Fase secreta del Mundo 1: Extra 1: Poochy Ain't Stupid

Desarrollo de la fase:

Toda esta fase esta **llena de lava y nos persigue el scroll**, por lo que tendremos que movernos a la velocidad que la pantalla nos marque.

Al poco de comenzar la fase, nos encontraremos con **Poochy**, el perro, sobre el cual nos debemos subir para superar amplias zonas inundadas de lava, porque si nosotros tocamos la lava, perderemos una vida directamente. Mientras vamos montados encima del perro, **debemos dirigirle**.



Para ello tendremos en cuenta que allá donde estemos mirando nosotros, es hacia donde comenzará a andar el perro. Así, por ejemplo, habrá amplias zonas de lava en las que, montados encima del perro, tendremos que ir **alternando la derecha con la izquierda**, de forma que mantengamos al perro, más o menos, por el centro de la pantalla, sin que se nos descontrole, ya que **cuando el perro sale por uno de los extremos de la pantalla, caeremos a la lava**.

Así, desde el comienzo, usamos al perro para superar las primeras plataformas y zonas de lava de la fase, hasta que lleguemos a **un cañón verde**. Una vez que hayamos llegado hasta este cañón, saltamos desde el perro para conseguir llegar a la plataforma que hay encima del cañón. En este punto, saltamos hacia la derecha, y nos dejamos caer planeando. Abajo del todo, en la lava, nos estará esperando el perro, sobre el cual, aterrizaremos.

Seguimos el camino, hasta que lleguemos a una **espiral de pinchos**. Antes de pasar por esta zona, esperaremos, sobre el perro (al lado izquierdo de la espiral de pinchos), a que no se interponga en nuestro camino ninguno de los brazos de la espiral. Es en ese momento cuando cruzaremos rápidamente. Siguiendo **por este camino**, llegaremos **hasta la meta**.

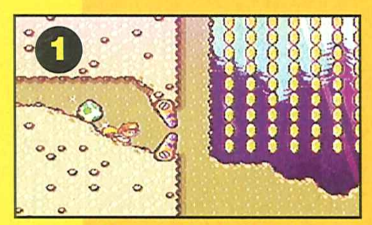
Mundo 2

FASE 2-1: Visit Koopa And Para-Koopa

1ª PARTE. Hasta la tubería que encontremos a la derecha del todo.

Monedas rojas y Flores:

Nos tenemos que meter en la primera tubería que encontremos, y apareceremos así en una habitación secreta, en la que podremos transformarnos en **Super Baby Mario (1)**. Una vez transformados en él, debemos recorrer toda la pantalla, renovándonos con las estrellas que encontremos, hasta llegar al final, donde hay una flor.



2ª PARTE. Zona en la que encontraremos a nuestro amigo el perro.

Desarrollo de la fase:

Al salir de la tubería que comentábamos antes, nos encontraremos por primera vez con nuestro amigo el perro. Le usaremos para llegar a la esquina derecha de la habitación y pasar por la **zona de pinchos (2)**.



Para ello, nos subiremos encima del perro y miraremos hacia la derecha. El perro siempre va hacia donde estemos mirando, así que irá hacia la derecha por encima de los pinchos y nos llevará hasta un cajón donde encontraremos una llave y 4 monedas rojas. A continuación volvemos por el mismo camino y nos metemos por la tubería que tiene una flecha dibujada.

3ª PARTE. Desde el punto de salvar la posición hasta la meta.

Desarrollo de la fase:

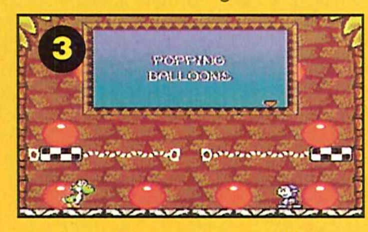
Tras meternos por la siguiente tubería, encontraremos el punto de salvar la posición, y en la pantalla siguiente, aparecerán **unas rocas cayendo**. Las tendremos que esquivar, al mismo tiempo que vamos subiendo encima de las que ya han caído.

Cuando caigan todas, seguiremos el camino hacia la derecha, esquivando los enemigos y las piedras que caen hasta llegar a la meta. Al lado de la meta, encontraremos una puerta en la que podemos usar la llave que llevamos, y entrar así en una **Mini Batalla**, la de **Estallar Balones (3)**.

Monedas rojas y Flores:

1) Debajo del primer girasol que nos dispara pétalos, debemos dejarnos caer porque según caemos encontraremos cuatro enemigos con cuatro monedas rojas.

2) En la última zona de la fase, tendremos que **coger rápidamente una flor antes de que caigan las rocas** y nos impida acceder a ella, y más adelante debemos disparar un huevo contra una flor que veremos en la parte superior de la pantalla.

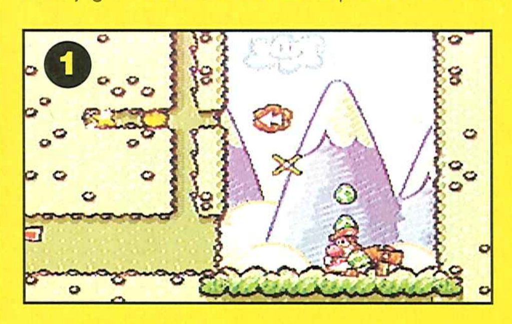


FASE 2-2: The Baseball Boys

1ª PARTE. Zona de los jugadores de *Baseball*, 1° punto de salvar la posición.

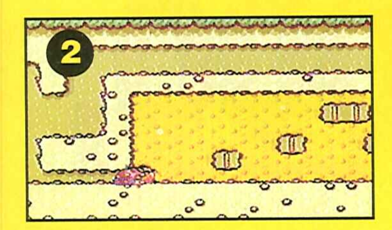
Desarrollo de la fase:

En esta zona de la fase, nos encontramos con unos jugadores de *Baseball* a los que no debemos lanzar huevos, porque los cogerían y nos los devolverían. Para superar esta zona, debemos esquivarlos, mientras seguimos el siguiente sendero:



Vamos a la derecha, disparamos un huevo contra una nube alada para que se abra el camino. Al final, a la derecha, dispararemos **un huevo contra otra nube alada** para que aparezca **una planta trepadora**. Subimos por ella, y a la izquierda. Seguimos por el único camino posible, hasta ver una zona en la que hay pinchos. Justo debajo de esa zona hay una estrella de las que nos transforman en **Super Baby Mario (1)**.

Convertidos en él, pulsamos el mando hacia la izquierda, sin soltarlo, mientras vemos cómo nuestro personaje sube por las paredes, y por varios techos, hasta llegar a la esquina superior izquierda. Desde allí, sin perder el poder, vamos a la derecha



hasta llegar a la zona de pinchos, la cual **sólo** podremos superar si pasamos **como Super Baby Mario**. Luego, encontraremos el primer punto de salvar la posición. Desde allí, a la derecha hasta pasar a la segunda parte.

2ª PARTE. 1° Zona de cuevas, 2° punto de salvar la posición, hasta donde nos transformamos en *Tanquetopo*.

Monedas rojas y Flores:

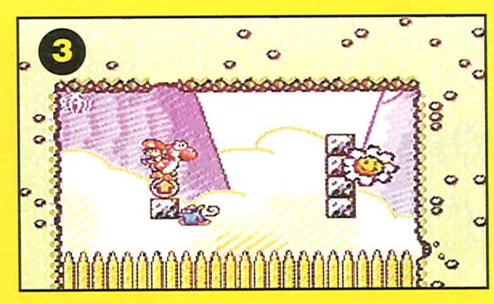
Desde donde encontramos el 2° punto de salvar la posición, en la zona superior, vemos unas plataformas, dentro de las cuales hay **varias cuevas pequeñas**. Debemos explorarlas bien, pues conseguiremos una moneda roja y una flor.

3ª PARTE. Del *tanquetopo* hasta la meta.

Monedas rojas y Flores:

1) Cuando nos transformamos en ***tanquetopo*** **(2)**, debemos tener especial cuidado en recoger todas las monedas de la zona de arena, porque allí conseguiremos 3 monedas rojas.

2) En la zona inferior de la cueva, tirándonos por dos agujeros, encontraremos **dos habitaciones**



secretas. En ambas deberemos disparar huevos para recoger los items que allí se encuentran.

En una de ellas, conseguiremos una moneda roja, y en la otra, una flor **(3)**.

De esta manera, ya estaremos provistos para poder afrontar la siguiente fase. Como veis poco a poco vamos haciendo camino. Seguimos.

FASE 2-3: What's Gusty Taste Like?

1ª PARTE. Zona de los fantasmas. Hasta el punto de salvar la posición.

Lugares y habitaciones secretas:



Al principio de esta zona, encontraremos unos bloques de arena. Dentro de ellos, hay una nube alada con un interruptor de admiración. Este interruptor nos permitirá coger las monedas normales que se ven intermitentes, más a la derecha **(1)**.

2ª PARTE. Cueva subterránea. Desde el punto de salvar la posición.

Monedas rojas y Flores:

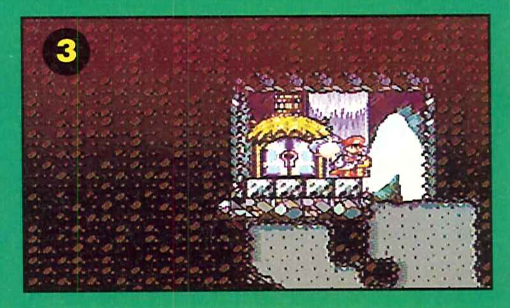
En la zona más inferior y más a la izquierda de la cueva, encontraremos **una habitación bastante grande con mucha arena**. Debajo de esta arena existen varias nubes aladas secretas. En una de ellas, encontraremos un interruptor de admiración. Si pisamos este interruptor y nos metemos por la flecha que aparece **(2)**, entraremos en una habitación secreta en la que debemos conseguir 10 monedas rojas.

Lugares y habitaciones secretas:

En la parte inferior de la cueva, encontraremos, dentro de una nube alada, **una burbuja para transformarnos en *tanquetopo***. Entonces debemos llegar con él hasta una llave. Con la llave en nuestro poder, nos dirigiremos a la zona superior izquierda donde encontraremos una puerta con cerradura encima de una roca **(3)**.

Para llegar hasta ella, nos apoyaremos encima de **una roca que se mueve cuando llegamos allí**. Dentro de esta puerta, entraremos en una **Mini Batalla**, concretamente en la Mini Batalla de **Lanzar Balones**.





THE GREAT CIRCUS MYSTERY

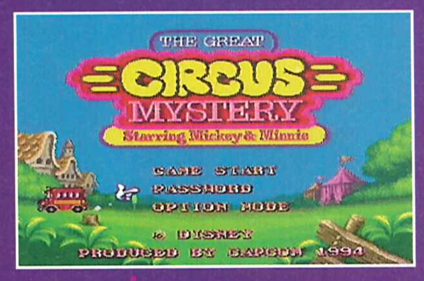
SUPER NINTENDO

Passwords

Hombre, este truco no es una clave... es un password.

FASE 2 *(THE JUNGLE): PLUTO - DONALD - MICKEY - GOOFY.* **FASE 3** *(THE HAUNTED HOUSE): GOOFY - DONALD - MICKEY - MINNIE.* **FASE 4** *(THE CAVES): DONALD - GOOFY - PLUTO - MICKEY.* **FASE 5** *(THE FROZEN PLAINS): MINNIE - MICKEY - DONALD - GOOFY.* **FASE 6** *(BARON'S CASTLE): MICKEY - GOOFY - DONALD - MINNIE.*



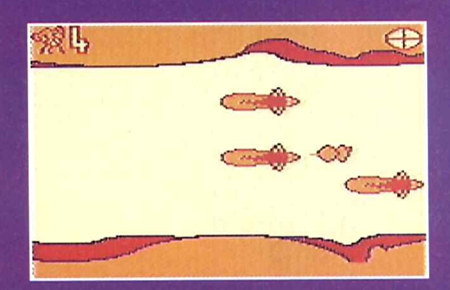


EL REY LEÓN

GAME BOY

El clásico de Disney, a la caza de un nuevo nivel

Todo lo que tienes que hacer para **saltarte los niveles** *es pausar el juego en cualquier momento y presionar, lo más rápido que tus dedos te permitan,* **B, A, A, B, A, A**. *Y a pasar niveles.*



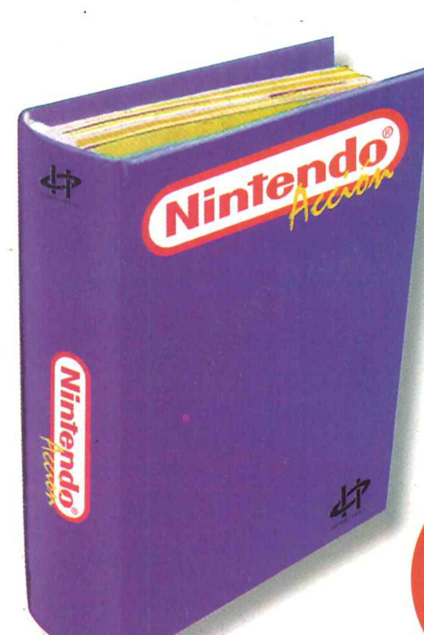
PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.





GANADORES CONCURSO
Donkey Kong Country 2

Han resultado premiados con un cartucho para Super Nintendo del juego 'Donkey Kong Country 2' y una 'canoa' con forma de banana, estos nombres:

David Faginas Rivera	Pontevedra
Borja Moreno Mateo	Madrid
Francisco Sánchez Puertas	Granada
Jefferson Benítez Borreta	Barcelona
Pedro Cabello Nieto	Barcelona
María González Duarte	Cantabria
Manuel Eirín Feijoo	Orense
Manuel Ruiz Martín	Murcia
Antonio Reyes López	Baleares
Miguel Castillo Rubio	Madrid





Y se llevan un cartucho de DKC2, una gorra, unas gafas y un pañuelo, los siguientes afortunados:

Eloi Gil Bagan	Castellón
Guillermo Glez. Novelles	Sevilla
Asier Rodríguez Olider	Vizcaya
Tomeu Ordinas Perelló	Baleares
Manuel Luque Sánchez	La Coruña
Luis Carril Rodríguez	La Coruña
Marco Bermejo García	Madrid
Manuel Martos Pérez	Málaga
Pablo Jiménez	Madrid
Eduardo González Bolea	Barcelona
José Luis García Campello	León
Juan Alfambera Jiménez	Granada
Pedro Buendía Martínez	Murcia
José Arenas Caballero	Madrid
Jaume Carrió Artiages	Baleares
Alex Galera Ibáñez	Barcelona
José Muñoz Erla	Zaragoza
Juan Arquillo Nieto	Jaén
Tomás Gordo Hidalgo	Madrid
Alexandre Buján Raposo	La Coruña







Ya se han hecho las primeras traducciones de los textos

'Secret of Evermore', el próximo RPG que llegará en castellano

En la edición anterior de La Penúltima Página, apostamos por 'Secret of Evermore' como próximo título de ROL que Nintendo se encargaría de 'castellanizar'. El tiempo nos ha dado la razón. Las primeras traducciones ya se han llevado a cabo en el más absoluto de los secretos, y la nueva bestia RPG estará lista para ver la luz durante el mes de mayo.





Nintendo ha vuelto a apostar por otro título de ROL en español para el año que comienza. Tal y como sucediera con 'Illusion of Time', de Enyx, la **Gran N hispana** tiene claro que **estos cartuchos arrasan** en un mercado poco acostumbrado a estas lides, que además suele agradecer el regalo con gratas muestras de fidelidad. El elegido en esta ocasión ha sido **'Secret of Evermore'**, la segunda producción *fantasiosa* del equipo norteamericano de **Square**, que fue estrenada a finales de noviembre del 95, en USA naturalmente.

El juego narra las peripecias de **un chaval y su perro** a lo largo y ancho de los **cuatro grandes niveles** que inventa este mundo *para siempre*. Posiblemente **uno de los *action* RPG más estéticos del mercado**, los gráficos de 'Secret of Evermore' han sido realizados con técnica ***ray-tracing*** (el aspecto final es parecido al render), mientras que sonidos, efectos e incluso animación, suave y detallada, colaboran para que el resultado final sea incluso más fantástico de lo esperado.

El desarrollo de **'Secret of Evermore'** os recordará seguramente más a 'Illusion of Time', por aquello de **resolver puzzles**, que a 'Secret of Mana', por mucho que los controles sean casi idénticos, menús de anillo incluidos, a los del RPG de Square Japón.

De todas formas, aún os queda algo de tiempo para comprobarlo. A pesar de que Nintendo lleva muy adelantado todo el trabajo con textos, no será hasta la **primavera de este año**, mayo probablemente, cuando los **24 megas** de este juego vean la luz. Llegará, como es costumbre, en caja grande y con **un manual de esos de aúpa**. Más informaciones en el próximo número. O sea que sabes qué hacer.

Más Virtual Boy para el 96. Nintendo está trabajando en un relanzamiento de su máquina virtual cara a 1996. Unos índices de respuesta muy bajos, en Japón y USA, han hecho recapacitar sobre este tema a una Gran N que tampoco ha encontrado en la reducción de precios la solución. Dicen que se echa de menos un juego potente. El planteamiento empieza, por tanto, en poner a la venta títulos estrella y continúa con un reforzamiento en la campaña de marketing. Habrá pues, más dinero fresco para Virtual Boy. Ya veremos cuánto queda para Ultra 64.

No eran más que rumores. Nintendo ha desmentido los rumores que afirmaban que había llegado a un acuerdo con Netscape, responsables del software que pone en contacto con Internet, para abrir una puerta a este sistema de comunicación desde Ultra 64. El mismo Peter Main, vicepresidente de Nintendo América, ha aclarado que las negociaciones existen pero que aún no se ha firmado documento alguno.

Guerra de precios en Inglaterra. Los centros comerciales más importantes del Reino Unido han desatado una auténtica batalla de precios en el software con vistas a atraer más público en Navidades. Los títulos claves del año han visto cómo sus precios

Presentación en España de lo último de Alias-Silicon Graphics

Conozca Power Animator 7.0

A principios del mes de diciembre, tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación en España de **la última maravilla** de la compañía Alias: su **Power Animator 7.0**.

Organizado por **SGO** (Soluciones Gráficas por Ordenador), el acto tuvo lugar en el hotel Meliá (Madrid) y en él pudimos aprender cómo se manejaba y qué nuevas características técnicas ofrecía. Además, se proyectaron algunos trabajos visuales en los que podía admirarse su potencia, como los efectos especiales de **Judge Dredd** o el filme generado por ordenador, **The End**.



Cine y videojuegos, un asunto de ida y vuelta

Estrenos en todas las pantallas

En **1996**, la relación **cine-videojuego se estrechará**, y hasta la fecha de estreno juegos-películas se hará simultánea. Antes de fin de año, tuvimos dos muestras: **Mortal Kombat**, que llegó del videojuego a Christopher Lambert; y **Goldeneye**, con un Brosnan fantástico y una versión jugable que sólo tendremos en **Ultra 64** para primavera.

Este año vamos a tener una infinidad de citas. Sin orden temporal, tomad nota de las *pantallas* que nos vienen. **Beavis & Butthead** estrenarán una película marcada por el humor y el absurdo. Llegará en noviembre. **The Phantom**, el filme de Simon Wincer, vendrá en julio, con el cómic como base del argumento. El videojuego ya ha salido vía Viacom. **Mission: Impossible**, con Tom Cruise y Enmanuelle Beart, llegará en agosto, si es que Brian de Palma logra terminarla. El videojuego, en manos de Ocean, aparecerá un pelín más tarde. **Todos los perros van al cielo 2**, se dará una vuelta este verano por las principales pantallas, también jugables, de la mano de Don Bluth. Y, para finalizar, **Tank Girl**, el cómic de culto de Rachel Talalay, se hará carne y hueso en la figura de Lori Petty. La versión computer está en preparación.

Tank Girl

bajaban y la competencia entre las tiendas se hacía cada vez más salvaje. Si queréis algunos ejemplos: 'Killer Instinct' se podía adquirir en los Virgin Megastore a 39.99 libras, mientras que en los RRP subía a 59.99. 'FIFA 96' costaba 29.99 en Electronic Boutique, y 39.99 en Woolworth.

Cruis'n USA, revolución en el mercado automovilístico.

Siguiendo la estela de su compañero de fatigas, Killer Instinct, la versión para Ultra 64 de Cruis'n USA está siendo reprogramada de principio a fin, aprovechando las infinitas posibilidades que brinda el poderoso y terminado juego de chips de la máquina de Nintendo. Williams ya está trabajando también en una versión para recreativa de este juego que estará en la calle, si las fechas se cumplen, a lo largo de esta próxima primavera. Pronto tendremos imágenes.

Se han estrenado con lo último de los Power Rangers

Los cartuchos de Bandai, ahora en manos de Konami

La noticia surgió hace poco y Konami no tardó casi nada en 'estrenarla'. A últimos de diciembre, la filial española de la compañía japonesa, GISBOR, ya tenía en la calle la versión GB de 'Power Rangers: The Movie', lo penúltimo de la factoría jugable de Bandai. Eso es ser eficaces.

Bandai y **Konami** firman en Alemania un acuerdo de distribución según el cual la compañía de Parodius se hace con la primera opción para lanzar los videojuegos de Bandai en Europa. El acuerdo se extiende a los demás países y en un tiempo récord, la filial hispana de Konami, Gisbor, pone en la calle la versión **Game Boy** de **'Power Rangers: The Movie'**, y prepara el lanzamiento de **'Power Rangers: The Fighting Edition'**, para **Super Nintendo**.

El compromiso alcanzado deja un poco descolada a la filial de Bandai en España, responsable hasta el momento del lanzamiento de los cartuchos de la empresa juguetera, que responde con sorpresa a la noticia.

Pero ésta deja paso posteriormente a la preocupación, cuando los chicos de Bandai España se enteran de que la próxima entrega para Super Nintendo de **'Dragon Ball'**, un auténtico ***crack***, podría salir a la venta aquí de la mano de Konami. Así están las cosas ahora. El acuerdo dice que Konami se encargará de los productos jugables de Bandai, pero también deja margen a la compañía de Dragon Ball a poner a la venta algunos juegos siempre que Konami no esté interesada en lanzarlos. La Penúltima Página sigue trabajando en esta información.





CENTRO MAIL
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
ALICANTE
ALMERIA
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
BURGOS
CORDOBA
FUENGIROLA
GIRONA
GRANADA
JAEN
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
MANRESA
SANTIAGO DE C.
BADALONA
VALLADOLID
NUEVO
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
KILLER INSTINCT
12.990
CD AUDIO DE REGALO
DONKEY KONG COUNTRY 2
12.990
AAH! REAL MONSTERS-9.990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATMAN FOREVER - 10.990
BEAVIS & BUTT-HEAD - 9990
BIKER MICE FROM MARS - 11800
DIRT RACER - 10900
EARTHWORM JIM 2 - 10900
DOOM - 14990
FIFA SOCCER'96 - 9990
ILUSION OF TIME - 11990
INT SUP SOCCER DELUXE - 12990
JUNGLE STRIKE - 8990
LIBRO DE LA SELVA - 12990
MECHWARRIOR 3050 - 8.990
MEGAMAN 7 - 8.990
MEGAMAN X2 - 8.990
MICRO MACHINES 2 - 11990
MORTAL KOMBAT 3 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
PHANTOM 2040 - 9.990
POW.RANGERS 2(MOVIE)-10990
PREHISTORIK MAN-10900
PRIMAL RAGE - 10990
REY LEON - 12990
SEPARATION ANXIETY - 11.990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
SUPER BOMBERMAN 2-11990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER RETURN OF JEDI-12990
SUPER ST. FIGHTER II-12990
SUPER TURRICAN II - 10990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE MASK - 11490
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
VAMPIRE'S KISS - 12990
WATER WORLD - 11990
WEAPONLORD - 11990
ZELDA - 7490
ZOOP - 6950
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
CHOPLIFTER III
3.995
CLAYMATES
3.995
SUPER TENNIS
3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BRUTAL - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DINO DINI'S SOCCER - 5.490
G. FOREMAN- 5490
GHOUL PATROL - 5.490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
HAGANE - 5490
INDIANA JONES - 5490
JAMES BOND JR.- 2990
KRUSTY'S S. FUN HOUSE - 6.990
PACK ATACK - 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3.995
RAINBOW BELL ADV - 5490
RISE OF THE ROBOT - 3990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
R-TYPE III - 4990
SUPER BC KID - 5.490
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MARIO ALL STARS - 4995
SUP. MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SYVALION- 5490
THE BRAINIES - 3990
TINY TOONS - 3995
TIME TRAX - 3990
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX - 5990
BATMAN FOREVER - 5990
DONKEY KONG LAND - 5990
EARTHWORM JIM - 5990
FIFA SOCCER'96 - 6490
HYPER DUNK - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND- 5490
LAWNMOWER MAN - 6490
LOS PITUFOS- 5490
MADDEN'96 - 5990
MEGAMAN IV- 4490
MICKEY MOUSE V - 5990
MORTAL KOMBAT 3- 5990
PGA EUROP. TOUR'96 - 5990
POP & TWINBEE - 5490
P. RANGERS II (movie)- 5990
PRIMAL RAGE - 5990
SOCCER -5490
ST. FIGHTER II - 5990
S. MARIO LAND 3- 5990
SUPER RETURN OF JEDI - 5990
WARIO BLAST - 5490
ZELDA- 5990
GAMEBOY
KILLER INSTINCT- 5990
ZOOP - 2990
OFERTA
CONSOLAS
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO + 1 MANDO
14.990
SUPER NINTENDO PACK CARLOS SAINZ
16.990
CONSOLA GAMEBOY
6.990
GAMEBOY +TETRIS +SUPER MARIOLAND 2
12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition
8.990
AMARILLA·BLANCA·NEGRA·ROJA·VERDE·TRANSPARENTE
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
O utiliza el cupón de pedido
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Nintendo
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid